סנדי כהן



macromedia
FREEHAND 8
מדריך ויזואלי מהיר

Macintosh

Microsoft® Windows®95 WindowsNT®

למחשבי PC ומקינטוש

הוצאת פוקוס מחשבים

860594

סנדי כהן

macromedia FREEHAND 8

מדריך ויזואלי מהיר

Macintosh
Microsoft Windows 95 WindowsNT

למחשבי PC ומקינטוש

הוצאת פוקוס מחשבים

שמורים
T
385
.C54216
1998
אוניברסיטת חיפה
הספריה

Authorized translation from the English language edition of:
FREEHAND 8 For Windows and Macintosh - Visual Quickstart Guide
By Sandee Cohen
Published by Peachpit Press
Copyright © by Sandee Cohen

מהדורה ראשונה בעברית - 1998
הדפסה: 3 2 1

אוניברסיטת חיפה
הספריה

הוצאת פוקוס-מחשבים
ת"ד 863 ר"ג, 52108
טל': 03-6773898, פקס: 03-5746513
אתר אינטרנט: http://www.focus.co.il
דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

הפצה לחנויות: ליאור שרף שיווק והפצה בע"מ,
טל': 03-9021902, פקס: 03-9025758

כל הזכויות למהדורה העברית שמורות לפוקוס הוצאת ספרי מחשב בע"מ
© 1998

אין להעתיק, לשכפל, לצלם ולהקליט ספר זה או קטעים ממנו, בשום צורה ובשום אמצעי אלקטרוני, אופטי או מכני לכל מטרה שהיא, ללא אישור בכתב מפוקוס, הוצאת ספרי מחשב בע"מ.

תרגום: יעקב פיאלקוב
בדיקה מקצועית: מיכאל שכטר
סדר ועריכה: ורדה אחירון-זנזורי
עטיפה: בלום עיצוב, הפקה וכתיבה
לוחות והדפסה: דפוס טופSפרינט בע"מ
כריכה: כריכיית אהרון בע"מ

תוכן העניינים

פרק 21: Insta.Html 369

פרק 22: הדפסה 381

פתח דבר



איור: ס. כהן

ברוך הבא לפריהנד של חברת Macromedia. אם פריהנד הינה חדשה עבורך, קרוב לוודאי שתמצא את עצמך נפעם ומשתאה משפע האפשרויות שהיא מציגה לפניך. בחלון התוכנה תמצא 23 תבניות קבועות וצפות ליצירת עצמים ולעבודה עמם. תמצא גם 7 תפריטים שונים ו-236 פקודות מגוונות ו-18 כלים שונים אשר למרביתם 2 או 3 דרכי פעולה שונות. מדריך מהיר זה נכתב במיוחד כדי לעזור לך ללמוד את כל התכונות השונות הללו.

אילו יצירות תוכל לעשות בפריהנד

פריהנד הינה אחת מתוכנות הגרפיקה הרב צדדיות ביותר הקיימות בעולם המחשבים. במשמעותה הפשוטה ביותר, זו היא תוכנת שרטוט וקטורית. תוכל לבצע בה עבודות שונות כדוגמת שרטוטים, ציור סמלים מסחריים ואיורים. פריהנד מאפשרת גם לייבא תמונות סרוקות מתוכנות שונות כדוגמת Macromedia xRes ו-Adobe Photoshop. תכונות אלה הופכות את פריהנד לתוכנה ראשונה במעלה לביצוע עבודות עימוד וליצירת גרפיקה לצורך מודעות, עטיפות ספרים, פלקטים וכדומה. תכונת העימוד הרב-דפי המובנית בפריהנד מאפשרת ליצור עיתונים, עלונים ופרזנטציות הבנויות על מספר רב של עמודים בגדלים שונים.

ולבסוף, פריהנד משתמשת בטכנולוגיית Flash 2 החדשה המשמשת להמרת גרפיקת פריהנד לאנימציה. פריהנד מאפשרת גם לשמור את עבודותיך בפורמטים הניתנים להישלח ישירות אל עולם ה-Web.

כיצד מאורגן הספר

בפרקים הראשונים תמצא סקירות כלליות של התוכנה. למרות שתמצא שאינך יוצר שום עבודות בהם, אל תדלג עליהם. הם כוללים חומר שיעזור לך רבות בהמשך.

הפרקים האמצעיים בספר כוללים מידע עיצובי. זה המקום בו תוכל לראות עד כמה קל ליצור בפריהנד גרפיקה מתוחכמת.

הפרקים האחרונים דנים בהדפסה, בהעדפות התוכנה ובשימוש בעבודותיך ליצירת דפי Web. חלקים מסוימים ממידע זה מתייחסים לטכניקות הדפסה.

אם אינך מכיר את המונחים המשמשים בעולם הדפוס, כדאי שתתייעץ עם בית הדפוס בו אתה מתעתד להדפיס את עבודותיך.

השימוש בספר זה

כל פרק בספר מתבסס על סדרה של תרגילים הדנים בנושא מסוים או בתכונה כלשהי של התוכנה. בעת שתבצע את התרגילים תלמד גם להבין את התכונה או את הנושא המסוים. האיורים המלווים כל תרגיל יעזרו לך לעקוב אחרי ההוראות בספר ולוודא שאתה פועל בדרך הנכונה.

הוראות למשתמש

בעבודה עם ספר כדוגמת זה, יהיה זה חיוני שתכיר את כל המונחים שבשימוש בו. הדבר חשוב במיוחד, מפני שספרים שונים משתמשים במונחים שונים שאינם מדויקים ועלולים ליצור בלבול.

לחיצה משמעותה לחיצה על לחצן העכבר במקינטוש, ולחיצה על הלחצן השמאלי בעכבר חלונות. פעולת הלחיצה מתבצעת על ידי לחיצה על העכבר ושחרור מידי של הלחצן.

לחיצה מתמשכת משמעותה לחיצה קבועה על לחצן העכבר או על מקש בלוח המקשים.

לחיצה וגרירה משמעותה לחיצה מתמשכת על לחצן העכבר וגרירת העכבר. במקומות שונים בספר השתמשתי במונח גרירה כדי לציין פעולה זו. זכור, בכל עת שכתוב "גרור את העכבר" הכוונה היא "לחץ וגרור".

פקודות התפריטים

פקודות התפריטים של פריהנד משמשות לפתיחת תיבות דו-שיח, לעיבוד עבודות ולהפעלת פקודות שונות. פקודות אלו ייכתבו כך: Window > Panels > Style. פקודה זו משמעותה: פתח את התפריט Window, בחר בתפריט המשנה Panels ובחר בפקודה Style.

מקשי קיצור

למרבית פקודות התפריטים של פריהנד 8 קיימים גם מקשי קיצור המשמשים לזירוז העבודה. לדוגמה, במקום לבחור בפקודה New (חדש) מתפריט File (קובץ), יהיה קל יותר להשתמש במקשי הקיצור המתאימים.

מקשי קיצור מצוינים בדרכים שונות על ידי חברות התוכנה השונות ועל ידי מחברי ספרי העזר לשימוש בתוכנות. בספרים שלי אני נוהג לציין תמיד את המקשים Ctrl או Command תחילה, לאחר מכן את המקשים Option, Alt ו-Shift. אחרים עשויים לציין את המקש Shift תחילה. סדר הלחיצה על המקשים אינו חשוב אולם עליך להקפיד ללחוץ על מקש האות או המספר רק לאחר שכל שאר המקשים לחוצים.

מקשי הקיצור לפקודות התפריטים מופיעים בנספח ב' לספר זה. קיימות כמה סיבות לאי הכללתם של מקשי הקיצור בין דפי הספר. החשובות ביותר הן העובדה שמקשי הקיצור עבור מחשבי מקינטוש ועבור Window אינם תמיד זהים. מאחר שספר זה מיועד למשתמשי שתי מערכות ההפעלה הללו הייתה הפקודה לשמירת קובץ File > Save As נראית כך Command-Shift-S/Ctrl-Shift-S לו נכתבה עבור משתמשי שתי המערכות. במקום לסרבל את הכתוב בתרגילים, העדפתי לציין את מקשי הקיצור בנספח המתאים.

התאמת מקשי קיצור

פריהנד 8 מאפשרת לבצע התאמה אישית של מקשי הקיצור. תוכל להוסיף מקש קיצור לפקודה שאין לה מקש כזה ותוכל גם לשנות מקשי קיצור קיימים למקשים אחרים שאתה מורגל להשתמש בהם. אם אתה רגיל להשתמש בתוכנות כדוגמת CorelDraw או Adobe Illustrator תוכל לשנות את מקשי הקיצור של פריהנד לאלה המוכרים לך מתוכנות אלה. מאחר שההתאמה האישית הינה פשוטה למדי, קרוב לוודאי שהגרסה האישית של פריהנד 8 שלך לא תהיה דומה לזו שלי. לפיכך, כדי שלא לבלבל אותך במקשי קיצור שכלל אינם קיימים בתוכנה שלך, הנחתי אותם בסוף הספר, לשימוש בעת הצורך.

לימוד מקשי קיצור

למרות שמקשי הקיצור עוזרים לזרז את העבודה בפריהנד 8, אינך חייב ללמוד להשתמש בהם כבר עתה. לאמתו של דבר, תלמד הרבה יותר אודות פריהנד משימוש בתפריטים השונים. בעת חיפוש פקודה תיתקל בפקודות רבות אחרות שבוודאי תרצה לבדוק גם אותן. לאחר שתרגיש חופשי בהפעלת פריהנד תוכל להוסיף גם את מקשי הקיצור לשגרת עבודתך הרגילה. עצתי היא שתבדוק באלו פקודות אתה מרבה ביותר להשתמש ובכל יום תלמד את מקשי הקיצור המשמשים להפעלת אחת מהפקודות הללו. לדוגמה, אם אתה מבצע פעולות Blend (מיזוג) רבות, כדאי אולי שתלמד את מקשי הקיצור עבור פקודה ספציפית זו ותשתמש בה במהלך אותו יום בכל עת שתזדקק לפקודה. גם אם יהיה עליך לבדוק את הקיצור בכל פעם שתשתמש בה, קרוב לוודאי שבסופו של היום תהיה כבר מסוגל לשננה על פה. למחרת, תוכל ללמוד מקש קיצור חדש.



איור: אבי ויסמן

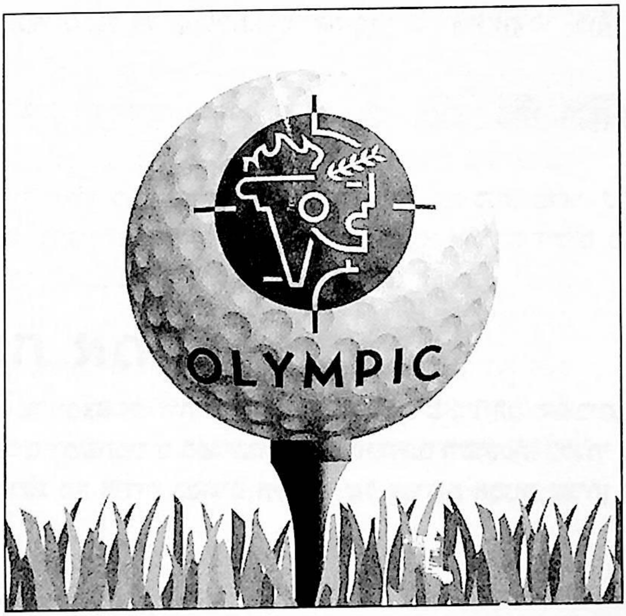
עבודה במערכות הפעלה שונות

אחד מיתרונותיה הגדולים של פריהנד הינו הזהות הכמעט מוחלטת בין גרסאות התוכנה עבור מחשבי מקינטוש ומערכות חלונות. כשמתבוננים בחלון התוכנה, קשה במבט ראשון אפילו לזהות באיזו מערכת הפעלה מדובר. אולם, מאחר שמדובר במערכות הפעלה שונות עליך להיות ער לכמה שינויים בין גרסאותיה של התוכנה, לכל אחת מהמערכות.

מקשי הפעלה

מקשי ההפעלה מצוינים תמיד כאשר מקשי מקינטוש מופיעים כראשונים, משמאל. ולפיכך, הוראה ללחוץ על המקש Command/Ctrl בעת גרירת העכבר, משמעותה שיש ללחוץ על המקש Command במקינטוש ועל המקש Ctrl בחלונות. כאשר שני המקשים זהים בשתי מערכות ההפעלה כדוגמת Shift למשל, יצוין המקש פעם אחת בלבד.

בדרך כלל, המקש Command במקינטוש (המכונה לעתים מקש Apple) זהה למקש Ctrl בחלונות. המקש Option במקינטוש זהה למקש Alt בחלונות. למקש Control במקינטוש אין מקש מקביל בחלונות. שים לב שהמקש Control במקינטוש מאוית תמיד במלואו בעוד שהמקש Ctrl בחלונות מאוית רק בקיצור.



איור: טוני רואם

תכונות ייחודיות למערכות ההפעלה

בכמה מקומות בספר זה, כתבתי תרגילים נפרדים עבור מערכות מקינטוש וחלונות. תרגילים אלה מצוינים באותיות Mac ו-Win. השתמשתי בכך רק במקרים בהם השוני בין התהליכים הינו כה גדול או שהפעולה ניתנת לביצוע רק במערכת הפעלה אחת. במקרים כאלה השתמשתי בסימון שציינתי לעיל.

תכונות הממשק

מרבית האיורים עבור הספר נלקחו מחלון התוכנה שהופעלה במחשב המקינטוש שלי. במקרה הצורך, הוספתי על גבי אותו עמוד גם את תמונות התוכנה במקינטוש ובחלונות. אם אתה נזקק לתמונה רחבה יותר של ממשק חלונות תוכל להתבונן בנספח א' בסופו של הספר, שם הנחתי את תמונות החלונות השונים כפי שהם נראים בשתי מערכות ההפעלה.

חדש בפריהנד 8

ספר זה הינו השלישי בסדרת המדריכים המהירים למשתמשי פריהנד. בספרים הקודמים לא ציינתי במפורש איזו מתכונות התוכנה הינה חדשה ואיזו מהם הייתה קיימת גם בגרסאותיה הקודמות. במרוצת הזמן התחוור לי שקוראים רבים משתמשים בספרים עבור גרסאות מתקדמות של התוכנה כדי להפעיל את התוכנה בגרסאותיה הקודמות. כדי להקל על קוראים אלה החלטתי לציין איזה מהתכונות הינן ספציפיות לפריהנד 8.

תכונות חדשות אלו מצוינות בספר בסימן: **חדש בפריהנד 8**

אם אתה משתמש בספר עם גרסה קודמת של התוכנה, כדאי שתזכור לדלג על הסעיפים המצוינים בסימן זה. תוכל כמובן לקרוא את התרגילים מבלי לבצעם כדי להבין מה תוכל לבצע בפריהנד החדשה - פריהנד 8.

אודות עבודות אמנות

במהלך הספר תמצא עבודות אמנות ממקורות שונים ביניהם מעצבים, מאיירים, ציירי מפות ואחרים המשתמשים בפריהנד לצורך עבודתם השוטפת. כללתי עבודות אלה כדי לתת לך מושג מה אודות הסוגים השונים של עבודות אמנות שניתן ליצור בפריהנד.

ברצוני להודות כאן לאמנים אלו על הרשות שהעניקו לי להשתמש בעבודותיהם בספר זה.



איור: טרי לה

לימוד פריהנד

בתוכנה כה רחבת יריעה כפריהנד, קרוב לוודאי שלא תשתמש בתכונות רבות הקיימות בה. אם אתה, לדוגמה, מאייר במקצועך, קרוב לוודאי שלא תזדקק לתכונות העימוד של התוכנה או לאפשרויות שילוב הטקסטים שלה. ובוודאי שלא תזדקק לתכונותיה ביצירת גראפים וטבלאות. אם אתה עוסק בהכנת עבודות לדפוס, קרוב לוודאי שלא תזדקק לתכונות האנימציה של פריהנד ולא תזדקק לתכונותיה המיוחדות בהכנת אנימציית Web. אל תחשוב שבזבזת את כספך לריק, מרבית המשתמשים בפריהנד משתמשים רק בחלק קטן מיכולותיה של תוכנה רחבת יריעה זו.

מצא את תחומי ההתעניינות שבהם תרצה להתמחות ובצע את התרגילים המתאימים. אם ניחנת בסבלנות הדרושה לכך תמצא שבתוך פרק זמן קצר להפליא תוכל להתחיל וליצור עבודות אמנות אמיתיות משלך.

וזכור, פריהנד הינה כיף אמיתי!

סנדי כהן, (SandeeC@aol.com).
מרץ 1998

1 ניהול קבצים

לפני שתתחיל לעבוד, עליך להכין את המסמך שלך. תכנון זה חשוב במיוחד כדי לוודא שעבודתך הינה בגודל המתאים ושאתה עובד בדרך הנוחה ביותר.

בפרק זה תלמד כיצד:

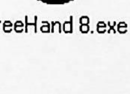
- להפעיל את פריהנד.
- להתחיל מסמך חדש או להמשיך לעבוד על מסמך קודם.
- לשנות את גודלו של עמוד.
- לשנות את הנחת העמוד.
- להוסיף דפים לעבודה.
- להזיז דפים ביחד.
- לשנות את גודל תצוגת העמוד.
- להוסיף שולי חיתוך (Bleed) לעבודתך.
- לשמור את עבודתך כמסמך או כתבנית (Template).
- לסגור מסמך.
- לצאת מפריהנד.

טעינת פריהנד במקינטוש

פתח במכתבה את התיקיה FreeHand ולחץ פעמיים על סמל התוכנה FreeHand (ראה איור 1).

איור 1

לחץ פעמיים על סמל פריהנד כדי לטעון את התוכנה.

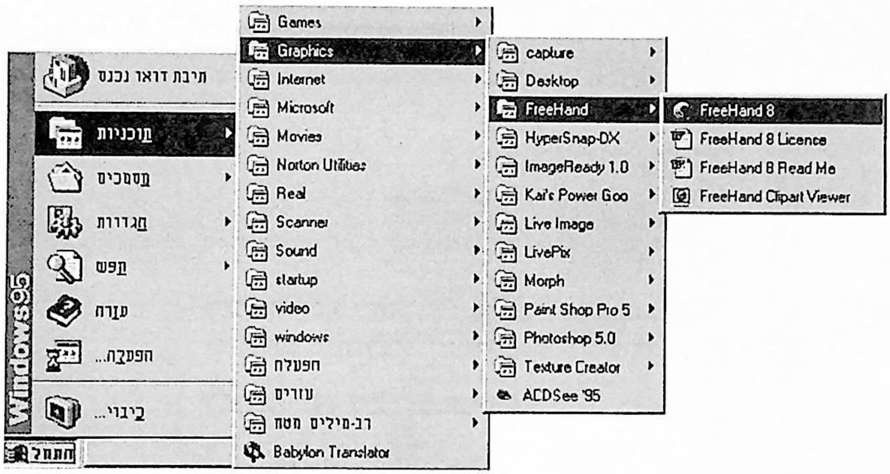


טעינת פריהנד בחלונות

השתמש בפקודה **התחל** כדי לפתוח את התוכנה או מצא את שם התוכנה ב"סייר חלונות" ולחץ פעמיים על סמל התוכנה FreeHand (ראה איור 2).

איור 2

השתמש בתפריט התחל (חלונות) כדי לטעון את התוכנה.



טיפ

> תוכל גם ללחוץ פעמיים על סמל קובץ פריהנד שמור. בדרך זו תטען את פריהנד ותציג על המסך את הקובץ הרצוי.

אם תלחץ פעמיים על סמל התוכנה ולא על סמל מסמך קיים, יוצגו על המסך התפריטים והתבניות ללא כל מסמך פתוח. (אם אתה משתמש בפריהנד במחשב עם מערכת הפעלה חלונות 95 תראה על המסך את אשף פריהנד. ראה את הוראות שימוש באשף בסופו של פרק זה.)

יצירת מסמך חדש

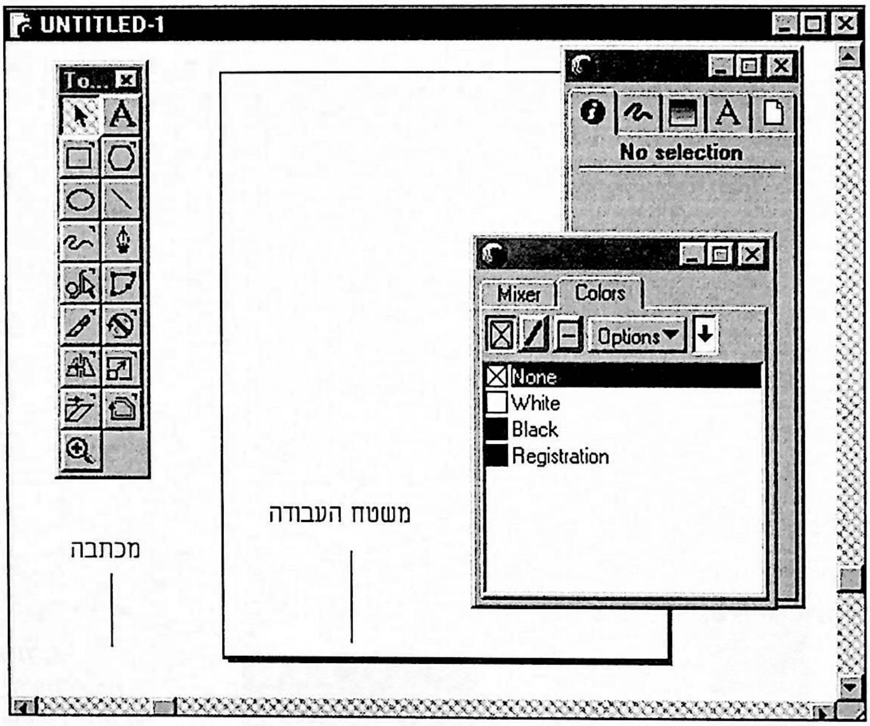
כדי להתחיל בעבודה, עליך ליצור מסמך חדש. כדי לבצע זאת בחר ב-File < New (קובץ < חדש).

חדש בפריהנד 8

> פריהנד 8 מאפשרת להתאים אישית את כל הפקודות שבתפריטים. (להסבר על התאמת התפריטים ראה בפרק 23, "התאמה אישית של פריהנד".)

כעת, יש לך מסמך חדש פתוח. (לרשימה מפורטת של כל תכונות חלון המסמך, ראה נספח א'.)

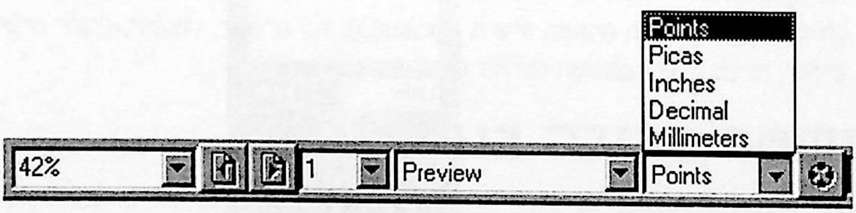
בתוך חלון המסמך מופיע מלבן ריק המסמן את המשטח בו תבצע את עבודתך. משטח לבן ריק מקיף את מלבן התמונה ונקרא מכתבה (ראה איור 3). עצמים המונחים על המכתבה אינם מודפסים אלא אם כן סומן משטח חיתוך (Bleed) (ראה בעמוד 32).



איור 3
משטח העבודה נמצא בתוך שטח המכתבה.

שינוי יחידות המידה

השתמש בתפריט הנפתח שבתחתית חלון המסמך כדי לבחור את יחידות המידה עבור המסמך (ראה איור 4).



איור 4
השתמש בתפריט הנפתח כדי לשנות ליחידות המידה הרצויות.

טיפ

> תוכל לקבוע את מידות המסמך גם ביחידות אחרות:
>
> כדי להשתמש בנקודות (Points), הקלד את האות p לפני המספר.
>
> כדי להשתמש בפיקות (Picas), הקלד את האות p אחרי המספר.
>
> כדי להשתמש באינצ'ים, הקלד את האות i אחרי המספר.
>
> כדי להשתמש במילימטרים, הקלד את האות m אחרי המספר.

עתה, כאשר יש לך מסמך פתוח, בדוק את ההגדרות עבורו ב-Document Inspector (בקרת המסמך).

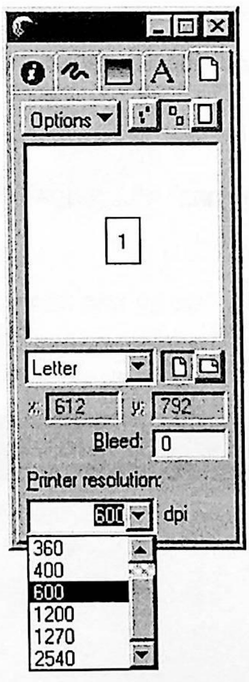
הצגת בקרת המסמך

כדי לפתוח את בקרת המסמך, בחר ב-Modify < Document או Window < Inspector < Document (לרשימה מפורטת של כל הבקרות ראה נספח א').

שינוי רזולוציית המדפסת

1 ודא שהתבנית Document Inspector (בקרת המסמך) פתוחה.

2 השתמש בתפריט הנפתח Printer resolution (רזולוצית המדפסת) וגרור עד לרזולוציה המתאימה עבור מדפסת שבה תשתמש (ראה איור 5).



איור 5

בתבנית בקרת המסמך, פתח את התפריט הנפתח Printer Resolution כדי לשנות את הרזולוציה לזו של המדפסת שלך.

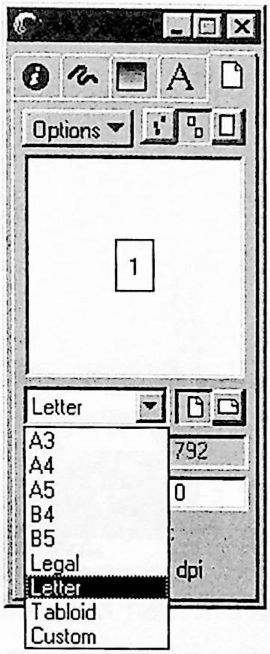
טיפ תוכל לשנות את רזולוצית המדפסת בכל עת שתחפוץ בכך.

בעת יצירת מסמך יהיה עליך לשנות לעתים את גודלו של המסמך.

בחירת גודל עמוד המסמך

1 ודא שחלון Document Inspector פתוח.

2 כדי לשנות את גודלו של עמוד המסמך הנוכחי, בחר בגודל המסמך מן התפריט הנפתח שב-Document Inspector (ראה איור 6).



איור 6
התפריט הנפתח של גודל המסמך מכיל 8 גדלים שנקבעו מראש ובנוסף, אפשרות להתאמה עצמית של הגודל (Custom), המאפשרת לקבוע כל גודל רצוי.

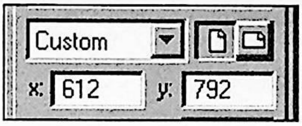
אם אף אחת מהמידות הקבועות בתפריט אינה מתאימה לצרכיך, יהיה עליך לקבוע את גודל העמוד באמצעות התאמה אישית (Custom). אם ברצונך, לדוגמה, ליצור כרטיס ביקור, תרצה לעבוד במשטח שגודלו זהה לגודל הכרטיס.

יצירת משטח עבודה בגודל מיוחד

1 בחר ב-Custom מן התפריט הנפתח Page Size שבתבנית Document Inspector.

2 לחץ בחלון שליד ה-x והקלד את מידת הרוחב של העמוד.

3 לחץ בחלון שליד ה-y והקלד את מידת הגובה של העמוד (ראה איור 7).



איור 7

כאשר תבחר ב-Custom מן התפריט הנפתח Page Size, תוכל לקבוע את מידות הרוחב והגובה המדויקות עבור העמוד.

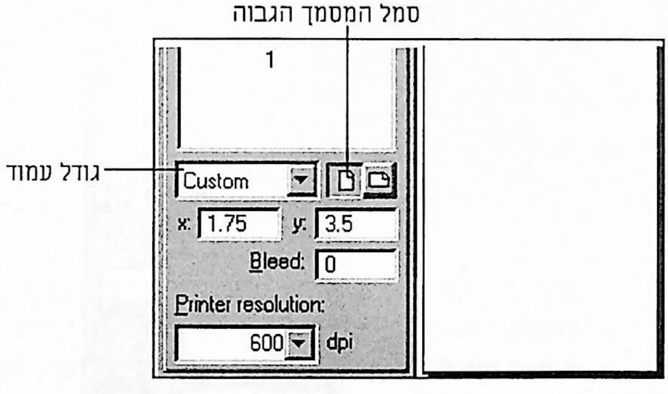
4 לחץ על המקש Return בלוח המקשים כדי ליישם את שינוי הגודל על משטח העבודה.

לעתים, תרצה להחליף בין מידות הגובה והרוחב של העמוד.

שינוי כיוון הדף

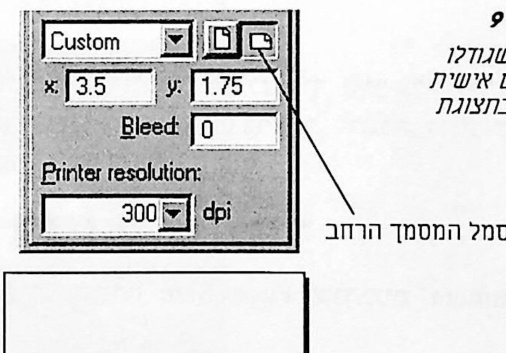
1 ודא שהתבנית Document Inspector מוצגת על המסך.

2 לחץ על סמל הרוחב שליד חלון גודל העמוד. לחיצה על סמל זה תחליף בין מידות הרוחב והגובה של העמוד (ראה איורים 8-9).



איור 8

עמוד שגודלו הותאם אישית מוצג בתצוגת גובה.



איור 9

עמוד שגודלו הותאם אישית מוצג בתצוגת רוחב.

טיפ

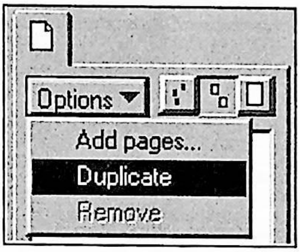
אם סמל העמוד הגבוה נבחר, פריהנד לא תאפשר לקבוע מידת רוחב גדולה ממידת הגובה. בדומה, בעת שסמל העמוד הרחב נבחר, לא ניתן יהיה לקבוע עמוד שגובהו גדול מרוחבו.

לאחר שקבעת את מידות העמוד, יהיה עליך ליצור דפי עבודה נוספים. אם אתה יוצר, לדוגמה, סדרה של עימודים כדי להציגם לבחירת הלקוח שלך, יהיה עליך להשתמש בכמה עמודים.

יצירת דפי עבודה נוספים

1 ודא שתבנית Document Inspector מוצגת על המסך.

2 בחר בפקודה Duplicate (שכפול) מן התפריט הנפתח Options (אפשרויות). בדרך זו תיצור דף עבודה נוסף, במידות זהות לאלה של הדף הקודם (ראה איור 10).

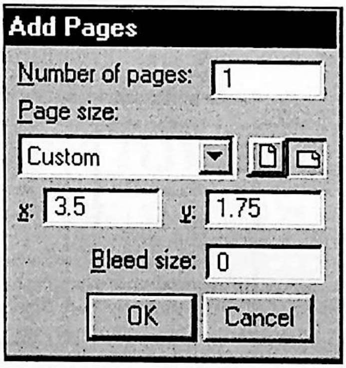


איור 10

בחירה ב-Duplicate מן התפריט הנפתח Options ב-Document Inspector, יוצרת דף עבודה חדש במידות זהות לאלה של הדף הנבחר.

או

בחר ב-Add Pages (הוסף דפים) מתפריט האפשרויות. תיבת הדו-שיח של הוספת דפים תופיע על המסך. הקלד את מספר הדפים הרצוי. השתמש בתפריט הנפתח כדי לקבוע את גודל העמוד. לחץ על הלחצנים Tall או Wide כדי לקבוע את כיוון העמוד הרצוי (ראה איור 11).



איור 11

תיבת הדו-שיח של הוספת דפים מאפשרת לקבוע את מספר הדפים הנוספים הדרושים, את גודלם, כיוונם ושולי החיתוך עבורם.

3 לחץ OK או Return בלוח המקשים. על המכתבה יוצבו הדפים החדשים.

בעת עבודה על כמה דפים, תרצה לעתים לשנות את מיקומם של הדפים על המכתבה. תרצה, לדוגמה, להצמיד דפים האחד לשני כדי שתוכל לבנות עבודה גרפית המשתרעת על פני שני דפים. הדבר יהיה שימושי ביותר כשתבנה פרוספקט של 3 עמודים, למשל, ותרצה שהגרפיקה שעליו תשתרע על שלושת העמודים, כולל קווי הקיפול. כדי להזיז את הדפים שבמסמך, יהיה עליך להשתמש בדמויות הדפים (Thumbnails) בתבנית Document Inspector.

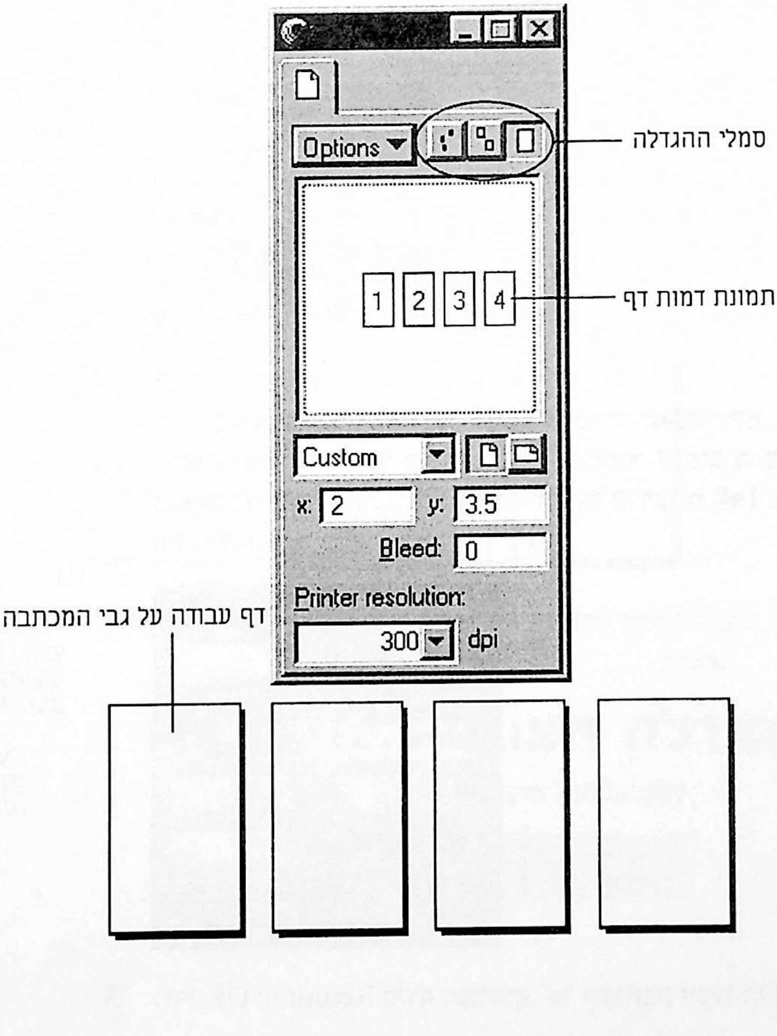
הנחת דפים אחד ליד השני

1 ודא שאתה עובד על מסמך הכולל שני עמודים לפחות.

2 בתבנית Document Inspector, לחץ על סמל ההגדלה האמצעי. בחלון התבנית יופיעו מלבנים ממוספרים שהינם דמויות דפי המסמך (ראה איור 12).

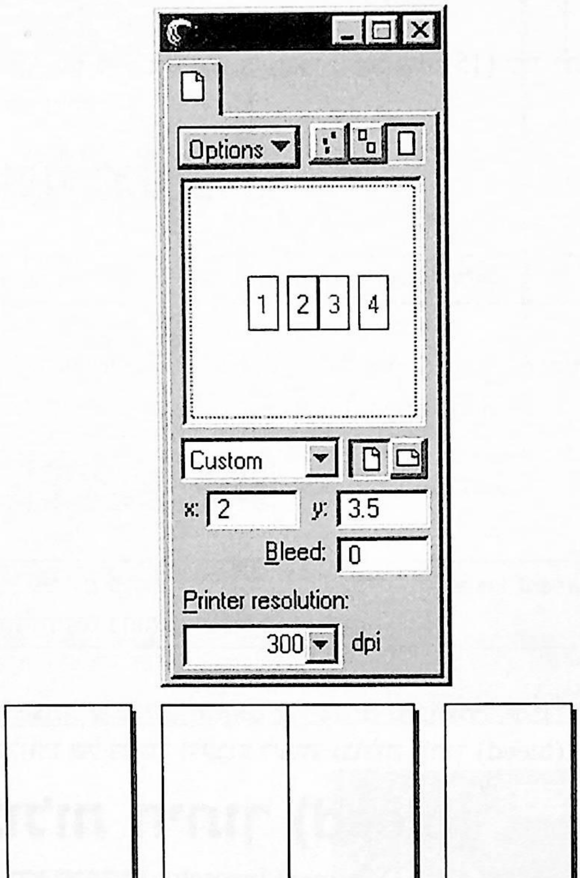
איור 12

דמויות העמודים בחלון התבנית Document Inspector מציגים את מיקומם של הדפים על המכתבה.



3 גרור אחת מהדמויות והצב אותה בסמוך לדמות אחרת. משטחי העבודה שמונחים על המכתבה יוצמדו האחד למשנהו (ראה איור 13).

איור 13
הזזת דמויות העמודים בחלון התבנית Document Inspector, משנה את עימודם של הדפים על המכתבה.



כדי לראות יותר דמויות עמודים בחלון התבנית, עליך לבחור בהגדלה שונה בתבנית הבקרה.

שינוי הגדלת תצוגת העמודים

1 לחץ על סמל ההגדלה השמאלי (ראה איור 14). סמל זה מקטין את התצוגה.

איור 14
סמל ההגדלה (מוקף בעיגול) עבור התצוגה הקטנה ביותר, מציג את מרבית עמודי המסמך.



טיפ

נסה את התצוגה המוקטנת על ארבעה עמודים או יותר.

איור 15

סמל ההגדלה (מוקף בעיגול) עבור התצוגה הבינונית, מציג שניים עד שלושה עמודי המסמך.

2 לחץ על סמל ההגדלה האמצעי (ראה איור 15) כדי להגדיל את תצוגת דמויות העמודים.



טיפ

נסה את התצוגה הבינונית על שניים או שלושה עמודים.

איור 16

סמל ההגדלה (מוקף בעיגול) עבור התצוגה הגדולה ביותר, מציג עמוד אחד בלבד מעמודי המסמך.

3 לחץ על סמל ההגדלה הימני (ראה איור 16). זהו סמל ההגדלה המקסימלית של תצוגת העמודים בחלון Document Inspector.



טיפ

לחץ פעמיים על דמות אחד העמודים בחלון Document Inspector כדי לעבור לאותו עמוד ולהציגו בהתאמה לגודל חלון התצוגה.

אם ברצונך שעבודתך תודפס עד שוליו של העמוד עליך להרחיב אותה אל מחוץ לגבולותיו של העמוד ולקבוע לעמוד גבולות חיתוך (bleed).

קביעת גבולות חיתוך (bleed)

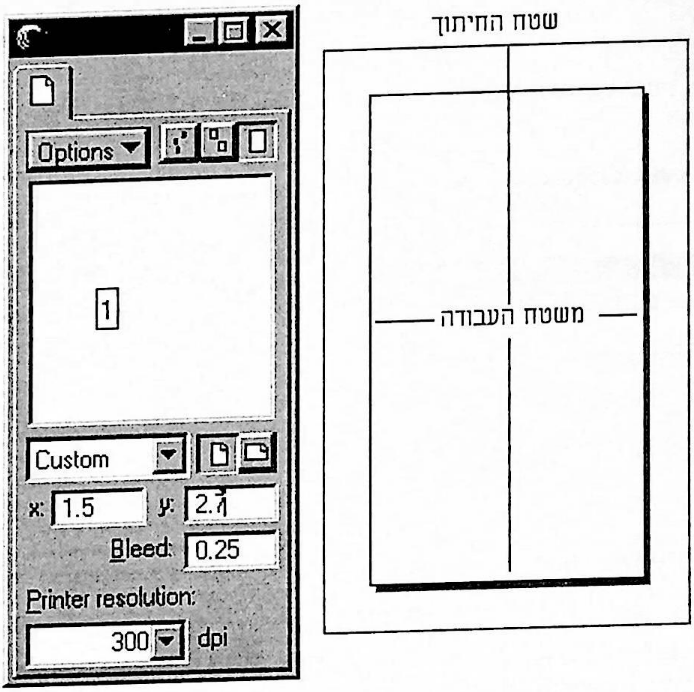
1 ודא שהתבנית Document Inspector מוצגת על המסך.

2 בתחתית התבנית קבע את מידות ה-bleed הרצויות ולחץ Return/Enter.

3 קו מסגרת אפור דק יופיע מחוץ למסגרת העמוד. קו זה הוא מסגרת שטח החיתוך (ראה איור 17).

איור 17

הקו האפור הבהיר שמחוץ לגבולות העמוד מציג את גבולות ה-bleed.

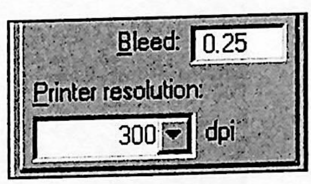


טיפ

השתמש בשטח החיתוך כדי להניח עליו שטחי גרפיקה מהתמונה שאינם דרושים בהדפסה (ראה איור 18).

איור 18

הגרפיקה שמוצגת בשטח ה-bleed תופיע על הדף המודפס ובית הדפוס יחתוך את חלקי הגרפיקה המיותרים.



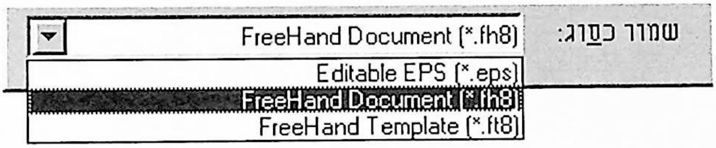
טיפ

אין צורך ליצור **סימני חיתוך** (crop marks) או **סימני התאמה** (registration marks). אפשרויות ההדפסה של פריהנד מאפשרות להכניס סימנים אלה, אוטומטית (ראה עמוד 389).

עתה, כאשר הכנת עמודים בגדלים הדרושים, תרצה לשמור את עבודתך. פעולה זו אינה שונה מפעולות שמירה אחרות. במקרה שלנו, לפניך 3 אפשרויות שמירה.

שמירת מסמך

1 בחר בפקודה File < Save. תיבת הדו-שיח של שמירת מסמך תופיע על המסך (ראה איור 19).



איור 19

תיבת הדו-שיח של הפקודה Save מאפשרת לבחור בין FreeHand Document (מסמך פריהנד), FreeHand Template (תבנית פריהנד) ו-Editable EPS (EPS שניתן לעריכה).

2 פתח את התפריט הנפתח "**שמור כסוג**" ובחר בפורמט הקובץ הרצוי. אם אתה עובד על מסמך רגיל, שמור אותו כמסמך פריהנד (FreeHand Document).

3 כדי לשמור על המסמך שלך משינויים בלתי רצויים, שמור אותו כתבנית פריהנד (FreeHand Template).

טיפ

כדי לבצע שינויים בתבנית, פתח אותה ובצע את השינויים. שמור את הקובץ בשם זהה לשמו של הקובץ בתבנית.

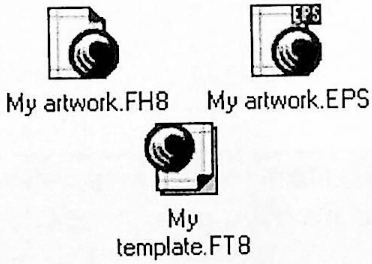
4 כדי לייבא את המסמך לתוכנות אחרות, כדוגמת PageMaker או QuarkXpress, שמור אותו כמסמך EPS שניתן לעריכה (Editable EPS).

טיפ

תוכל לראות את ההבדלים בין הפורמטים השונים של קובצי FreeHand לפי סמלי הקבצים שהם יוצרים (ראה איור 20).

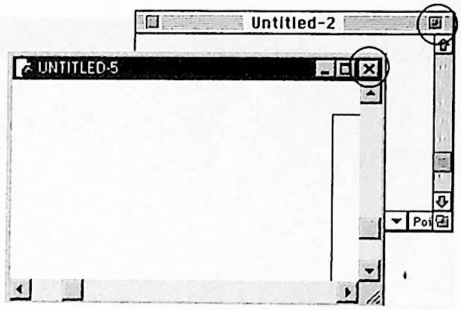
איור 20

כך נראית סמלי הקבצים שנוצרו בשלושת הפורמטים השונים לשמירת קובצי פריהנד.



סגירת מסמך

סגור את המסמך באמצעות הפקודה File < Close או על ידי לחיצה בריבוע סגירת המסמך (ראה איור 21).



איור 21
ריבוע סגירת המסמך עבור מסמך מקינטוש (עליון) ועבור חלונות (תחתון).

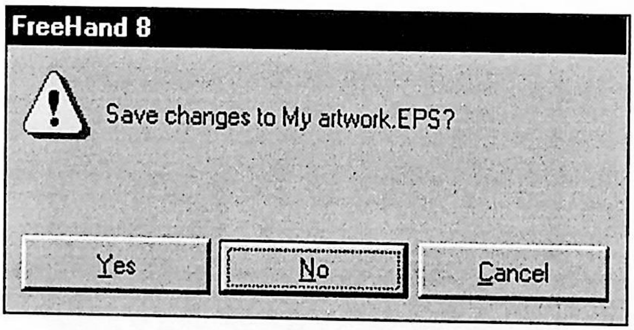
חזרה לגרסה שמורה של מסמך

בחר בפקודה Revert < File. בתיבת הדו-שיח שתופיע, לחץ על הלחצן Revert כדי להציג את הגרסה השמורה האחרונה של המסמך.

טיפ תוכל גם לחזור לגרסה השמורה האחרונה על ידי סגירת המסמך ללא שמירתו, ופתיחתו מחדש מהדיסק.

יציאה מפריהנד

1 בחר בפקודה Quit < File (מקינטוש) או Exit < File (חלונות). אם יש לך מסמך אחד פתוח עם עבודה בלתי שמורה, תופיע תיבת דו-שיח בה תישאל אם ברצונך לשמור את המסמך (ראה איור 22).



איור 22
תיבת הדו-שיח הסטנדרטית של שמירת שינויים.

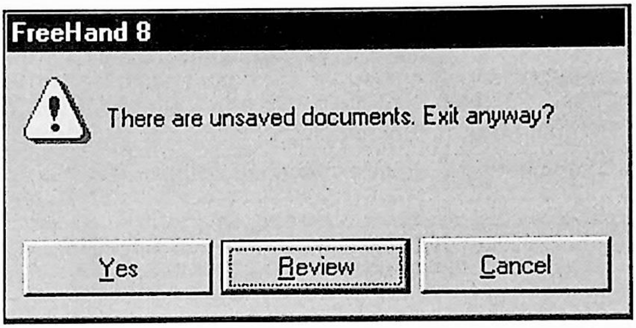
2 לחץ OK כדי לעדכן את המסמך. לחץ Don't Save (אל תשמור) כדי להתעלם מהעבודה הבלתי שמורה.

או

1 אם יש לך יותר ממסמך אחד פתוח, תיבת הדו-שיח שתופיע על המסך תציע להציג (Review) את המסמך הפתוח (ראה איור 23).

איור 23

תיבת הדו-שיח Review המאפשרת להתבונן במסמכים בלתי שמורים.



2 לחץ על הלחצן Review כדי לראות את כל דפי המסמך הפתוחים עם תיבת הדו-שיח Save Changes. לחץ על Quit Anyway כדי לסגור את כל הקבצים הפתוחים ולהתעלם משינויים שבוצעו.

טיפ

תוכל להפעיל את האופציה Review או להפסיקה על ידי שינוי הגדרות ההעדפות (ראה עמוד 404).

כפי שציינו בדפים הקודמים בפרק זה, בעת עבודה בסביבת חלונות, FreeHand מספקת אשף מיוחד שמקל על התחלת העבודה.

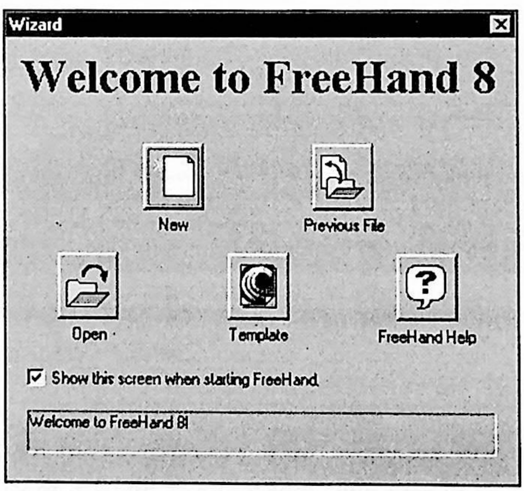
שימוש באשף פריהנד

חדש בפריהנד 8

1 התחל את פריהנד מן התפריט **התחל** כדי להציג את אשף פריהנד (ראה איור 24).

איור 24

מסך האשף המופיע בגרסת פריהנד לחלונות, מאפשר לבחור בין האפשרויות השונות.



2 לחץ על אחד מ-5 הסמלים כדי לבחור בדרך בה אתה מעדיף להתחיל את העבודה.

- לחץ New כדי להתחיל מסמך חדש.
- לחץ Previous File כדי לפתוח את הקובץ שעבדת עליו.
- לחץ Open כדי לפתוח קובץ ישן, שמור.
- לחץ Template כדי לפתוח אחת מהתבניות המוכנות מראש ואשר מותקנות ביחד עם פריהנד.
- לחץ FreeHand כדי לאפשר גישה לעזרה המקוונת של פריהנד.

3 בטל את הסימון בחלונית ...Show this window, כדי שלא להציג את האשף שנית בעת טעינתה של התוכנה.

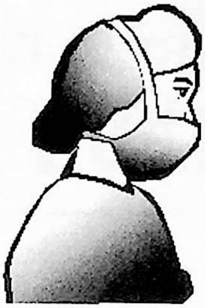
2 תצוגה ודיוק בעבודה

פריהנד מציעה אפשרויות רבות להצגת תפריטים ותבניות שונות על מסך התוכנה. תצוגות אלה אינן משפיעות על התמונה המודפסת אולם הן משמשות ככלים רבי ערך בעזרה בעבודה ובייעולה.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להשתמש בתצוגה, בתצוגה מהירה ובמצבי Keyline ו-Fast Keyline.
- לעבוד עם סרגלי העמודים.
- לעבוד עם קווי הנחיה.
- לקבוע ולהציג רשת.
- להשתמש בקביעות "הצמד אל.."
- להתקרב ולהתרחק מתצוגה באמצעות הכלי "זום" ותפריטי התצוגה.
- ליצור ולערוך תצוגות בהתאמה אישית.
- להציג ולהסתיר תבניות.
- לעבוד עם תבניות מתויגות.
- לעבוד עם תבניות מעוגנות.
- לכווץ ולבטל כיווץ של תבניות.

קיימות כמה דרכים להצגת עבודות על המסך. המצב Preview (תצוגה) (ראה איור 1) הינו מצב התצוגה הסטנדרטי והוא מציג את כל האלמנטים בתמונה כפי שהם יודפסו.



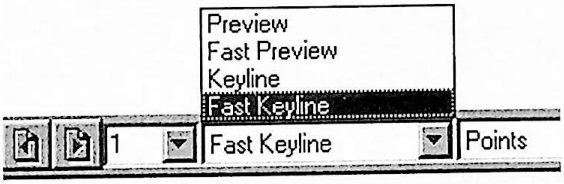
איור 1
המצב Preview Mode מציג את המילויים, קווי המתאר ואלמנטים אחרים שיופיעו בהדפסה.

תצוגת מסמך ב-Preview Mode

בחר בפקודה View < Preview. אם המצב Preview כבר מסומן, אתה נמצא בתצוגה זו.

או

בחר ב-Preview מן התפריט הנפתח שבתחתית חלון המסמך (ראה איור 2). התפריט הנפתח מציג תמיד את מצב התצוגה הפעיל.



איור 2
התפריט הנפתח Preview מחליף בין התצוגות השונות.

חדש בפריהנד 8

בתצוגת Fast Preview (ראה איור 3), מוצגים האלמנטים השונים אולם מעברי הצבע והמיזוג מוצגים בצורה "גסה". מצב תצוגה זה מזרז את הצגת המסמך על המסך.



איור 3
מצב התצוגה המהירה (fast Preview) מציג את האלמנטים עם מעברי צבע "גסים" ומיזוגים בלתי "חלקים".

תצוגת מסמך בתצוגה מהירה (Fast Preview)

כדי לראות מסמך בתצוגה מהירה (Fast Preview):

בחר בפקודה View < Fast Mode. אם המצב Fast Preview כבר מסומן, המסמך נמצא בתצוגה זו.

או

בחר ב-Fast Preview מִן התפריט הנפתח שבתחתית חלון המסמך.

במצב Keyline (ראה איור 4), מוצגים רק קווי המתאר של העצמים שבעבודה. בתצוגה זו קל יותר לבחור בעצמים, במיוחד כאשר הם קרובים האחד לשני.



איור 4

תצוגת קווי המתאר (Keyline) מציגה רק את קווי המתאר של העצמים שבתמונה. תצוגת קווי המתאר המהירה (Fast Keyline) מציגה מספר מופחת של מעברים במצבי מיזוג.

תצוגת מסמך בתצוגת קווי מתאר (Keyline)

כדי לראות עבודה בתצוגת קווי מתאר (Keyline):

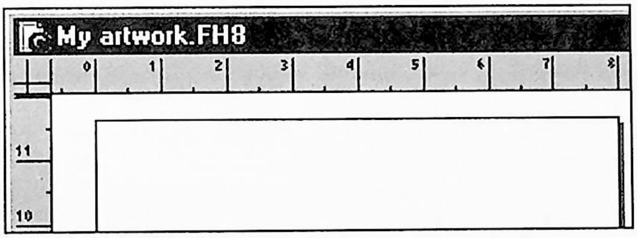
בחר בפקודה View < Keyline. אם אתה נמצא בתצוגת Preview, תעבור לתצוגת Keyline ואם אתה בתצוגת Fast Preview, תעבור לתצוגת Fast Keyline.

בחר בתצוגת Keyline או ב-Fast Keyline, מן התפריט הנפתחת בתחתית חלון המסמך.

חדש בפריהנד 8 | בתצוגת Fast Keyline תראה פחות "צעדים" בין המיזוגים.

תצוגת סרגלי העמוד

שני סרגלי העמוד של פריהנד מופיעים בראש המסמך ומשמאלו (ראה איור 5). סרגלים אלה מציגים את גדליהם של העצמים בתמונה ועוזרים בביצוע עבודות מדויקות.



איור 5
סרגלי העמוד מופיעים בראש חלון המסמך ומשמאלו.

כדי להציג את סרגלי העמוד בחר בפקודה View < Page Rulers (תצוגה < סרגלי העמוד). כאשר הסרגלים מוצגים מופיע סימן ליד הפקודה. בחירה בסרגלים בעת שהם מוצגים על המסך, תבטל את תצוגתם.

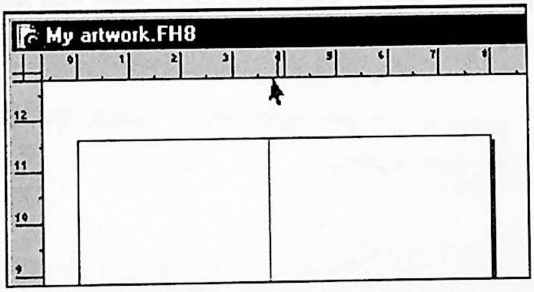
בעת שהסרגלים מוצגים, תוכל להשתמש בהם להנחת קווי הנחיה (Guides) כדי לחלק את העמוד לאזורים או כדי להיעזר בהם ליישור עצמים בעבודתך.

יצירת קווי הנחיה (Guides)

1 בחר בפקודה View < Guides < Show (תצוגה < קווי הנחיה < הצגה). אם המצב Show כבר מסומן, אל תבחר בפקודה.

2 הזז את המצביע אל הסרגל העליון או אל הסרגל השמאלי של העמוד.

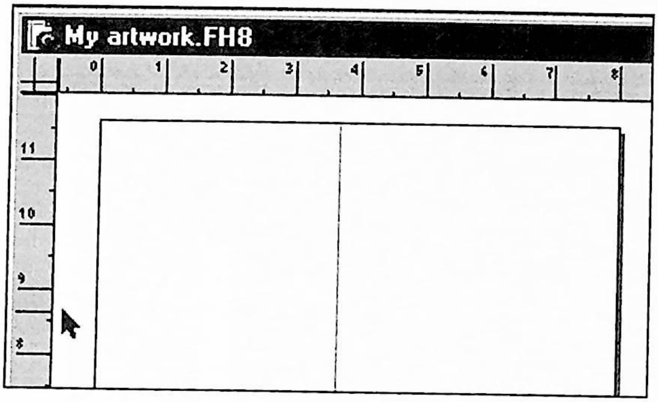
3 עבור קו אופקי, לחץ וגרור את המצביע מטה אל העמוד (ראה איור 6).



איור 6
כדי ליצור קו הנחיה אופקי, הנח את המצביע על הסרגל העליון וגרור אותו כלפי מטה, אל העמוד.

טיפ עליך לגרור את המצביע מהסרגל אל העמוד ולא אל המכתבה.

4 עבור קו אנכי לחץ וגרור את המצביע ימינה אל העמוד (ראה איור 7).



איור 7
כדי ליצור קו הנחיה אנכי, הנח את המצביע על הסרגל השמאלי וגרור אותו ימינה, אל העמוד.

טיפ בעת שתגרור מהסרגל, יופיע על המסך קו המראה היכן יימצא קו ההנחיה בעת שתשחרר את הלחצן.

5 שחרר את העכבר. אם אתה נמצא במצב **תצוגה** (Preview), תוכל לראות קו צבעוני מונח על העמוד. אם אתה בתצוגת Keyline, תראה על העמוד קו מקווקו.

טיפ כדי להפוך נתיב (Path) לקו הנחיה, עליך להניח את הנתיב על שכבת קווי ההנחיה (ראה עמ' 44).

הזזת קו הנחיה

כדי להזיז קו הנחיה שכבר הוצב על העמוד, השתמש בכלי הבחירה מארגז הכלים וגרור את הקו למיקום הרצוי.

הסרת קו הנחיה

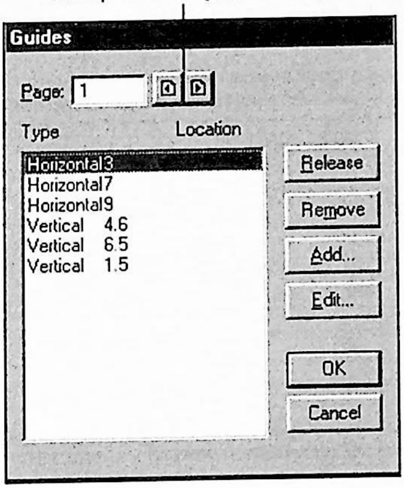
כדי להסיר קו הנחיה אחד, השתמש בכלי הבחירה והזז את הקו בחזרה אל הסרגל. כדי להסיר כמה קווי הנחיה בו-זמנית, ראה בפסקה הבאה.

במקום ליצור קווי הנחיה ולהסיר אותם, אחד אחד, תוכל להשתמש בתיבת הדו-שיח של קווי ההנחיה.

הסרת כמה קווי הנחיה

1 לחץ פעמיים על אחד מקווי ההנחיה שברצונך להסיר ובחר בפקודה View > Guides > Edit (תצוגה > קווי הנחיה > עריכה). תיבת הדו-שיח של קווי ההנחיה תופיע על המסך (ראה איור 8).

לחצני הדפדוף אחורה/קדימה



איור 8
תיבת הדו שיח של קווי ההנחיה (Guides) מציגה את רשימת כל קווי ההנחיה בכל אחד מהעמודים ואת מיקומיהם ומשתמשת לצורך כך ביחידות המידה שהוגדרו למסמך.

2 בחר את העמוד על ידי הקלדת מספרו בחלונית Page או על ידי הקשה על חצי הדפדוף.

3 לחץ על שמו של קו ההנחיה.

4 לחץ על הלחצן Delete (הסרה) והקו יימחק.

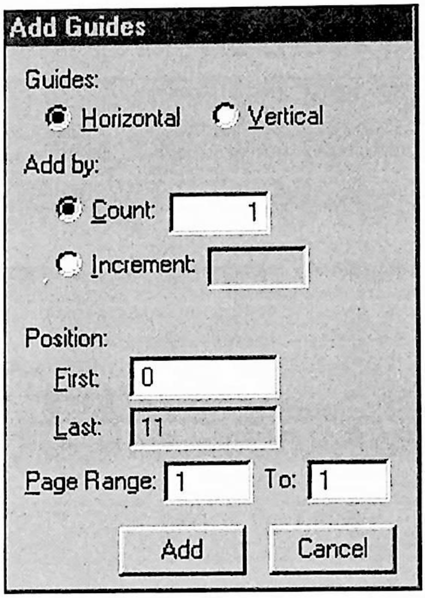
טיפ לחץ על המקש Shift בעת הלחיצה על שמות הקווים כדי לבחור בכמה קווים ביחד.

5 לאחר שתסיים את הסרת הקווים לחץ OK.

טיפ הלחצן Release (שחרר) בתיבת הדו-שיח הופך את הקו הנבחר לנתיב.

הוספה מדויקת של קווי הנחיה

1 בעת שתיבת הדו-שיח של קווי ההנחיה פתוחה, לחץ על הלחצן Add (הוספה) כדי לפתוח את תיבת השיחה של הוספת קווי הנחיה (Add Guides) (ראה איור 9).



איור 9
תיבת הדו-שיח של הוספת קווי הנחיה (Add Guides), מאפשרת ליצור מספר גדול של קווי הנחיה במרווחים קבועים ועל כמה מדפי המסמך או על כולם.

2 בחר ב-Horizontal (אופקי) או ב-Vertical (אנכי).

3 כדי לקבוע מספר מסוים של קווי הנחיה, לחץ על הלחצן Count (מניין) והקלד את מספר הקווים.

4 כדי לקבוע מרחקים קבועים בין הקווים, לחץ על הלחצן Increment (דילוג) וקבע את המרחק.

5 השתמש בשדות First (ראשון) ו-Last (אחרון) כדי לקבוע היכן יתחילו הקווים והיכן הם יסתיימו.

6 לחץ על הלחצן Add כדי לחזור לתיבת הדו-שיח של קווי ההנחיה.

7 בתיבת הדו-שיח של קווי ההנחיה, לחץ OK.

8 השתמש ב-Page Range (טווח העמודים) כדי לקבוע באיזה עמודים יופיעו קווי ההנחיה.

כדי לוודא שקווי ההנחיה לא יזוזו בטעות, תוכל "לנעול" אותם במקומם.

נעילת קווי הנחיה

בחר בפקודה Lock < Guides < View (תצוגה < קווי הנחיה < נעילה). אם תבחר ב-Lock בעת שהקווים נעולים, תשחרר את הנעילה.

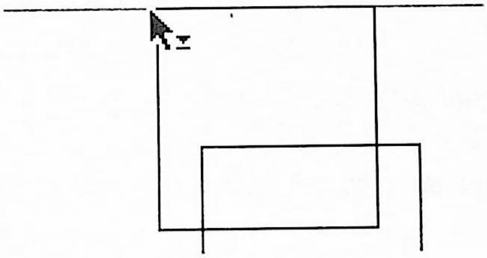
טיפים

- תוכל לראות קווי הנחיה נעולים באמצעות תבנית השכבות (ראה עמוד 68).
- אם תרצה להציג את קווי ההנחיה בחזית העבודה, יהיה עליך לשנות את מיקומה של השכבה Guides (ראה עמוד 64).

בעת הזזת עצמים, תרצה לעתים להצמידם אל קווי ההנחיה. כך תוודא שהעצמים מיושרים בקו אחד.

הפעלת הצמדה לקווי הנחיה

בחר בפקודה View < Snap to Guides (תצוגה < הצמדה לקווי הנחיה). אם הפקודה כבר מסומנת, המסמך נמצא במצב הצמדה לקווי הנחיה. כאשר מזיזים עצם והוא "קופץ" אל קו ההנחיה הסמן **הצמדה לקווי הנחיה**, יופיע ליד המצביע (ראה איור 10).



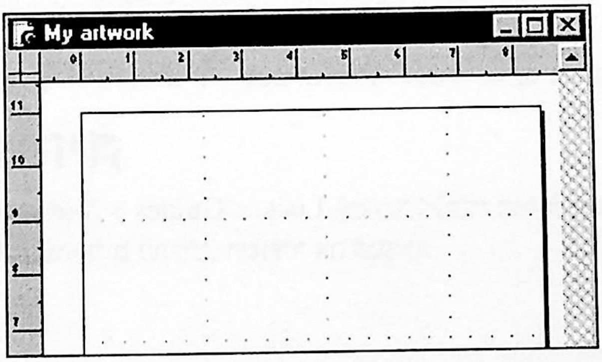
איור 10

*המשולש הקטן והקו שמתחתיו, הינו סמל הסמן **הצמדה לקו הנחיה** והוא מצביע על כך שהעצם הנגרר יונח בצמוד לקו ההנחיה.*

טיפ

ניתן לבקר את מרחק ההצמדה באמצעות האפשרויות. המרחק שייקבע הינו המרחק שקו ההנחיה "מצמיד" ממנו את העצמים (ראה עמוד 401).

תכונה נוספת שמאפשרת לבצע עבודה מדויקת הינה הרשת (ראה איור 11).



איור 11

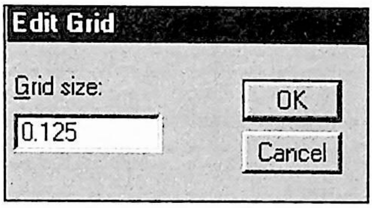
רשת המסמך בנויה מקווים מנוקדים שמונחים ברווחים שווים על פני העמוד. קווים אלה אינם מודפסים ועוזרים במיקום עצמים בעבודה.

הצגת רשת המסמך

בחר בפקודה View > Grid > Show (תצוגה > רשת > הצגה). בחירה בפקודה Show בעת שהיא כבר מסומנת, תבטל את הרשת.

שינוי המרווחים בין קווי הרשת

1 בחר בפקודה View > Grid > Edit (תצוגה > רשת > עריכה) (ראה איור 12).



איור 12
תיבת הדו-שיח של עריכת הרשת (Edit Grid) מאפשרת לשנות את המרווח בין קווי הרשת בהתאם ליחידות המידה שנקבעו עבור המסמך.

2 בשדה Grid size (גודל הרשת), קבע את המרחק הרצוי בין הקווים הדמיוניים של הרשת.

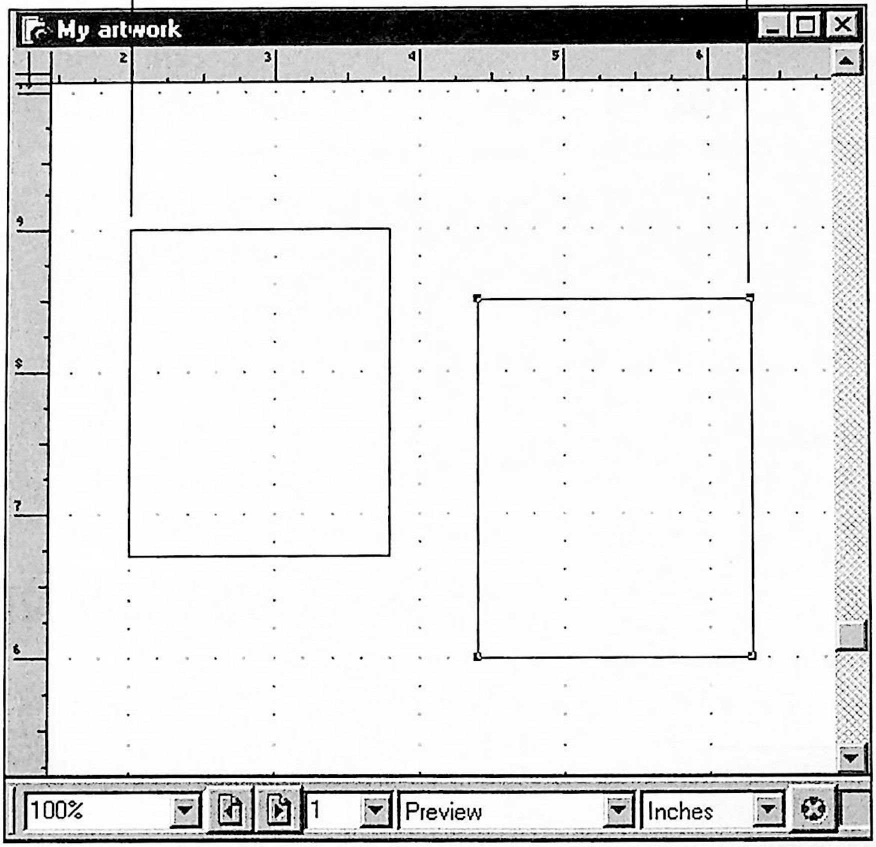
3 לחץ OK או Return.

הפעלת הצמדה לרשת

בחר בפקודה View > Snap To Grid (תצוגה > הצמדה לרשת). אם תבחר בפקודה בעת שהיא כבר מסומנת, תבטל את ההצמדה לרשת.

טיפים

- אם תפעיל את המצב הצמדה לרשת באמצע העבודה על המסמך, כל העצמים שהונחו כבר בעמוד יישארו במקומם ולא ייצמדו לרשת. רק העצמים החדשים שתוסיף או עצמים שתזיז או שתשנה את צורתם, ייצמדו אליה.
- אם המצב Snap To Grid מופעל, לא תוכל לצייר עצמים בין קווי הרשת (ראה איור 13).



איור 13
המלבן השמאלי צויר במצב הצמדה לרשת וקווי המתאר שלו מונחים על קווי הרשת. המלבן הימני צויר ללא המצב הצמדה לרשת. קווי המתאר של מלבן זה מונחים בין קווי הרשת.

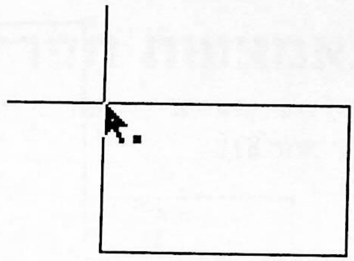
פריהנד מאפשרת להיצמד לנקודות. בדרך זו ניתן להזיז עצם כך שאחת מהנקודות שלו תונח במדויק על נקודה בעצם אחר.

הפעלת הצמדה לנקודה

בחר בפקודה View < Snap To Point (תצוגה < הצמדה לנקודה). אם תבחר בפקודה בעת שהיא כבר מסומנת, תבטל את ההצמדה לנקודה.

טיפ

בעת שעצם מוזז נצמד לנקודה, מופיע ליד המצביע סמל ההצמדה לנקודה (ראה איור 14).



איור 14
*הנקודה שבסמוך למצביע הינה סמל **ההצמדה לנקודה** והיא מצביעה על כך שהעצם המוזז ייצמד לנקודה ושני המלבנים ייצמדו האחד למשנהו*

טיפ

> פריהנד מציעה גם מבחר של צלילים שמושמעים בעת ההצמדה לנקודה, לקו או לרשת. ניתן לבחור צלילים אלה בקביעות האפשרויות של פריהנד (ראה עמוד 411).

בעת העבודה תרצה לעתים להציג את העמוד בקני מידה שונים. קיימות כמה דרכים להצגת העמוד בהגדלה או בהקטנה.

הגדלת העמוד בעזרת תפריט התצוגה:

1. כדי לראות את כל העמודים שבמסמך, בחר בפקודה View > Fit All (תצוגה > התאמת הכל).
2. כדי לראות את כל העמוד שנמצא בעבודה, בחר בפקודה View > Fit to Page (תצוגה > התאמה לעמוד).
3. כדי להגדיל את תצוגתו של שטח נבחר, בחר בפקודה View > Fit Selection (תצוגה > התאמת בחירה).
4. בחר בפקודה View > Magnification (תצוגה > הגדלה) ובחר באחת ממידות ההגדלה.

שינוי גודל תצוגה באמצעות הכלי זום

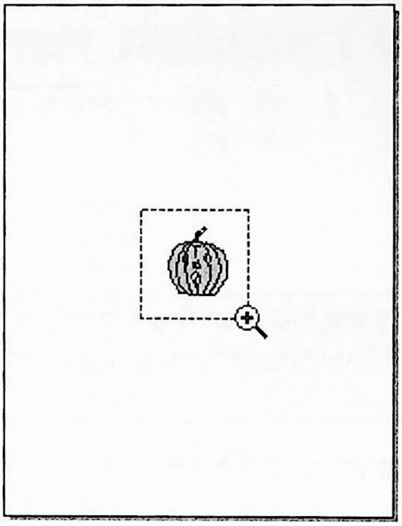
1. לחץ על הכלי זום בארגז הכלים.
2. לחץ עם הכלי על העצם שברצונך להגדיל. לחץ שוב ושוב עד שתגיע להגדלה הרצויה.

   או

   גרור את הכלי זום, אלכסונית על השטח שברצונך להגדיל. עם שחרור העכבר יוגדל השטח ויוצג על כל משטח העבודה (ראה איורים 15-16).

איור 15

השתמש בכלי זום כדי להגדיל חלקים בתמונה על ידי גרירתו על החלק הרצוי, מסגרת הסימון תראה את החלק שנבחר.



איור 16

לאחר הגרירה, השטח שנבחר ממלא את המסך.

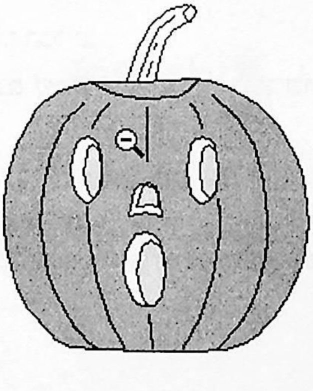


טיפים

- לחץ על המקשים Command/Ctrl ורווח כדי להשתמש בכלי זום מבלי לבחור בו מארגז הכלים ומבלי לבטל את הבחירה בכלי שבשימוש.
- לחץ על המקש Option/Alt בעת השימוש בכלי זום כדי להקטין את התצוגה. סמל המצביע ישתנה מהסימן "פלוס" (+) לסימן "מינוס" (-) (ראה איור 17).

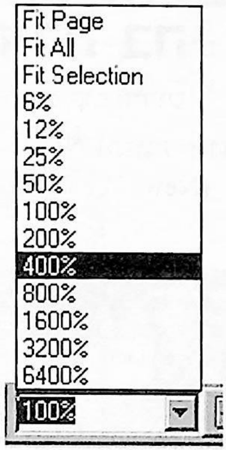
איור 17

לחץ על המקש Option/Alt בעת השימוש בכלי זום כדי להקטין את התצוגה.



הגדלה באמצעות תפריט ההגדלה

1 בחר בהגדלה הדרושה מן התפריט הנפתח שבתחתית חלון המסמך (ראה איור 18).



איור 18

התפריט הנפתח של התצוגה (Magnification) מאפשר לבחור בערכי הגדלה קבועים מראש.

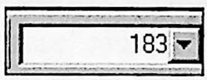
2 בחר ב-Fit Page כדי להגדיל או להקטין את התצוגה ולהתאימה לחלון.

3 בחר ב-Fit All כדי להתאים מספר מקסימלי של עמודים בחלון התוכנה.

טיפ כאשר תבחר אחת מקביעות ההגדלה, פריהנד תשתמש במרכז העמוד כמרכזה של התמונה המוגדלת.

קביעת ערך הגדלה מדויק

1 לחץ פעמיים או גרור את העכבר על פני הערכים בתפריט הנפתח (ראה איור 19).



איור 19

לחץ פעמיים או גרור את המצביע על פני המספרים שבתפריט הנפתח של התצוגה, כדי לקבוע את ערך התצוגה הרצוי.

2 הקלד בחלון את ערך ההגדלה הרצויה (אינך חייב להקליד את הערך 0%).

3 לחץ על המקש Return/Enter.

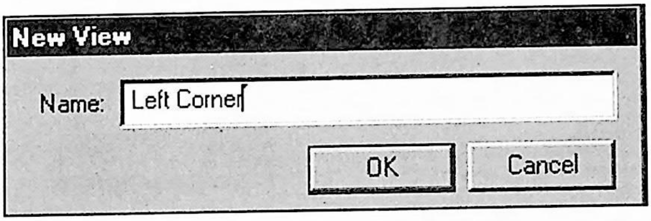
חדש בפריהנד 8

תוכל גם לקבוע הגדלות בהתאמה אישית עבור הגדלה מסוימת ותצוגת עמוד מיוחדת. לאחר שתקבע את התצוגה האישית תוכל גם לערוך אותה.

יצירת תצוגה אישית ובחירה בה

1 בחר בהגדלה הרצויה והצב את העמוד במיקום הדרוש.

2 בחר בפקודה View < Custom < New (תצוגה < התאמה אישית < חדש). תיבת הדו-שיח של התצוגה החדשה (New View) תוצג על המסך (ראה איור 20).



איור 20

בתיבת הדו-שיח של התצוגה החדשה (New View) תוכל לקבוע את שמה של התצוגה החדשה.

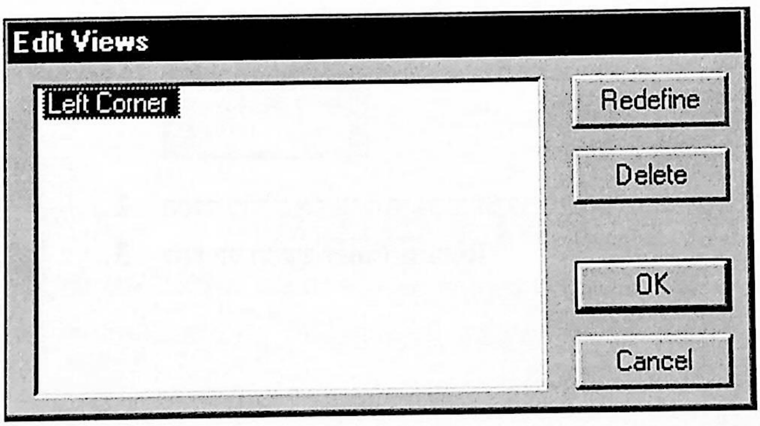
3 הקלד שם לתצוגה ולחץ OK.

4 בחר ב-View < Custom. התצוגה שקבעת תוצג בתפריט.

עריכת תצוגה אישית

1 שנה את ערך ההגדלה והצב את העמוד במיקום החדש.

2 בחר בפקודה View < Custom < Edit. תיבת הדו-שיח של עריכת התצוגות (Edit Views) תוצג על המסך (ראה איור 21).



איור 21

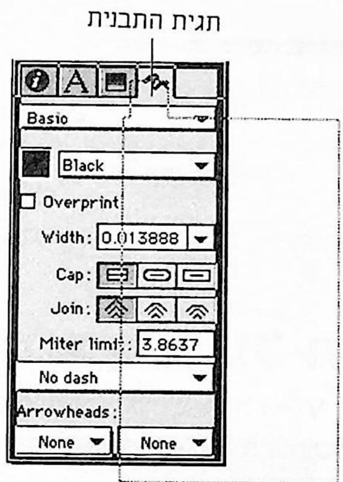
בתיבת הדו-שיח של עריכת התצוגות (Edit Views) תוכל להגדיר מחדש את התצוגה האישית הרצויה.

3 לחץ OK כדי לאשר את השינויים שביצעת בתצוגה.

בנוסף לשינויים בתצוגת המסמך על המסך, תוכל לקבוע גם את מיקומם והצגתם של אלמנטים שונים בחלון התוכנה. הדבר חשוב במיוחד אם צג המחשב שלך אינו גדול דיו.

הפרדת תבניות מתויגות

1 בחר בתגית או בתבנית שברצונך "לשלוף" מתוך קבוצת התבניות (ראה איור 22).



איור 22
גרור תבנית בעלת תגית אל מחוץ לקבוצה או אל הקבוצה כדי להפריד תבניות או לחברן.

2 שחרר את העכבר לאחר שתגרור את התגית אל מחוץ לקבוצת התבניות.

חיבור תבניות מתויגות

1 בחר בתגית התבנית וגרור אותה על פני תבנית אחרת או על קבוצת תבניות.

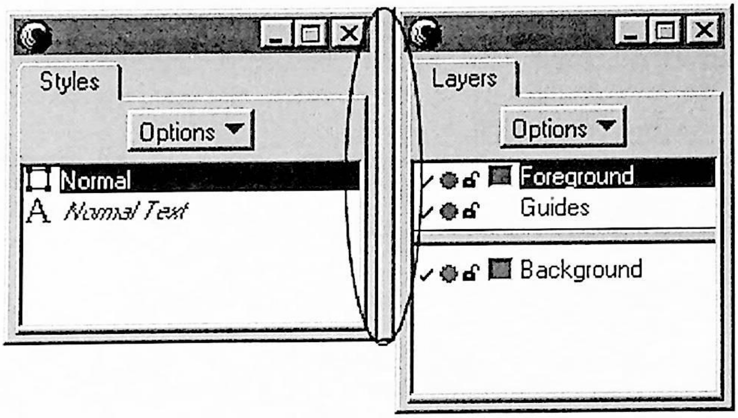
2 שחרר את העכבר כאשר התבנית תתאחד עם שאר התבניות.

תבניות מתויגות מקובצות ביחד ורק אחת מהן מוצגת. פריהנד מאפשרת גם "לעגן" תבניות. תבניות "מעוגנות" מאפשרות לראות את שתי התבניות בעת ובעונה אחת והן גם נפתחות, נסגרות ומוזזות ביחד.

עבודה עם תבניות מעוגנות

1 לחץ על המקש Control/Alt בעת המעבר מתבנית אחת לשנייה.

2 הקו האפור שמופיע בין שתי התבניות מראה שהתבניות מעוגנות האחת לרעותה (ראה איור 23).



איור 23
קו העגינה (מוקף בעיגול) מצביע שהתבניות מעוגנות

3 כדי לשחרר תבניות מעוגנות, לחץ על הקו האפור.

בעת העבודה, תרצה לעתים להסתיר כמה מהאלמנטים המופיעים על המסך, למשל ארגז הכלים.

הסתרת אלמנטים שנמצאים על המסך

1 כדי להסתיר את סרגלי התפריטים, בחר בפקודה View < Toolbars (תצוגה < סרגלי התפריטים). פקודה זו מיועדת להצגה ולהסתרה של ארגז הכלים.

2 כדי להסתיר את כל תבניות הבקרה ואת התבניות האחרות בחר בפקודה View < Panels (תצוגה < תבניות). פקודה זו מציגה ומסתירה את התבניות השונות.

3 כדי להסתיר את ארגז הכלים, בחר בפקודה Window < Toolbar < Toolbox (חלון < סרגל תפריטים < ארגז כלים). פקודה זו מיועדת להצגה ולהסתרה של ארגז הכלים.

טיפ

כדי להסתיר ולהציג עצמים בודדים על המסך, בחר בפקודות Window < Toolbars או Window < Inspector (חלון < בקרה) או Window < Panels (חלון < תבניות) או Windows< Extras.

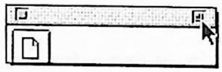
בנוסף להסתרת תבניות, פריהנד מאפשרת לצמצם תבניות. דרך זו שימושית במיוחד בעבודה עם מסך קטן.

שימוש בצמצום תבניות (מקינטוש):

1 לחץ על ריבוע הצמצום בפינה הימנית העליונה של התבנית (ראה איור 24). התבנית תצומצם לכותרת בלבד.

איור 24

(מקינטוש) לחץ על ריבוע הצמצום כדי לצמצם את גודל התבנית או להגדילה מחדש.



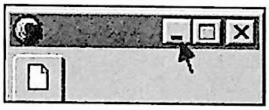
2 לחץ על הריבוע שנית כדי להציג את התבנית המלאה.

שימוש בצמצום תבניות (חלונות):

1 לחץ בריבוע הצמצום בפינה השמאלית העליונה של התבנית (ראה איור 25). התבנית תצומצם לכותרת בלבד.

איור 25

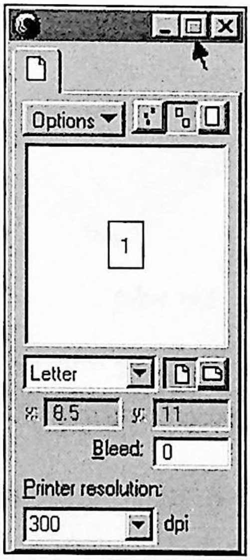
(חלונות) לחץ על לחצן הצמצום של התבנית, כדי לצמצם אותה.



2 לחץ על ריבוע ההרחבה בפינה הימנית העליונה של התבנית כדי להציג את התבנית המלאה (ראה איור 26).

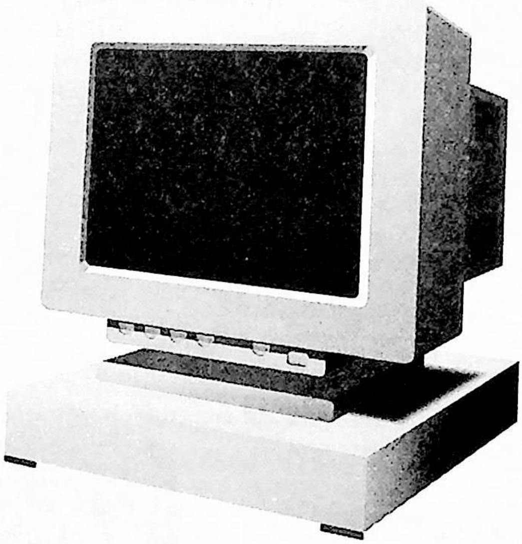
איור 26

בחלונות 95, ריבוע ההרחבה מגדיל את התבנית.



טיפ תבניות מעוגנות מצומצמות ביחד.

3 עבודה עם שכבות



איור: אבי ויסמן

כאשר אתה מציב יותר מנתיב אחד על פני הדף, אתה מתחיל לעבוד עם שכבות. מאחר שניתן ליצור מאות נתיבים בכל דף, יש צורך בניהול נכון של השכבות והבנה בשימוש בהן.

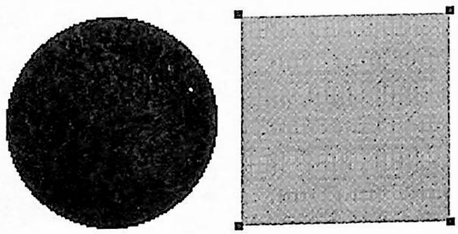
בפרק זה תלמד כיצד:

- להבין את ההבדלים בין הנחת עצמים בשכבות ובין השכבות בתבנית השכבות.
- להזיז עצמים בשכבה.
- להזיז עצמים בין השכבות.

- ליצור שכבות, לשנות את שמותיהן, להשמיט שכבות, להציג ולהסתיר שכבות ולנעול אותן.
- לנעול עצמים.
- לקבוע שכבות שיודפסו ושכבות שלא יודפסו.
- לשנות את הצבעים עבור נתיבים בשכבות.

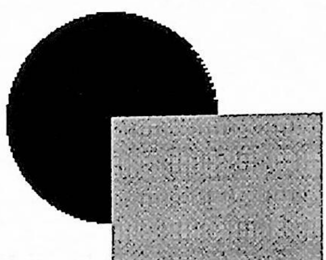
עצמים בתמונה מונחים בשכבות בסדר זהה לזה שבו הם נוצרו. אם תיצור עיגול אדום ולאחריו ריבוע כחול, העיגול יופיע מאחורי הריבוע.

למרות שלא תוכל לראות זאת אם העיגול והריבוע יונחו האחד לצד משנהו, גם במקרה זה הם מונחים האחד לפני השני (ראה איורים 1-2). תוכל לשנות תמיד את סדר השכבות ולהניחן בכל צורה שתחפוץ.



איור 1

למרות שהדבר אינו נראה לעין, אחד העצמים מונח לפני השני.



איור 2

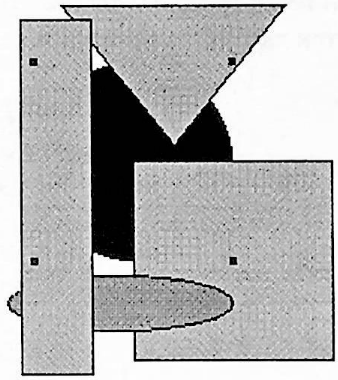
כאשר שני עצמים נמצאים בחפיפה, ניתן לראות בבירור מי מהם נמצא לפני השני.

הזזת עצמים קדימה או אחורה בשכבה

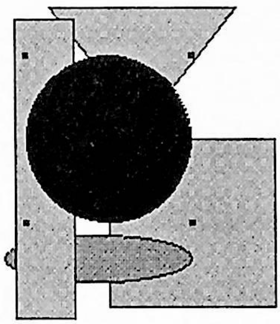
1 לחץ על עצם שבתמונה.

2 בחר בפקודה Modify > Arrange > Bring To Front (שינוי > סדר > העברה קדימה) (ראה איורים 3-4), כדי להזיז עצם אל קדמת העצמים שבאותה שכבה.

איור 3
אם ברצונך להעביר עצם אחורה...



איור 4
...בחר בו והשתמש בפקודה Bring To Front.



3 בחר בפקודה Modify > Arrange > Send To Back (שינוי > סדר > העברה אחורה), כדי להזיז עצם אל מאחורי העצמים שבאותה שכבה.

טיפ

אם תבחר בהזזה קדימה או בהזזה אחורה של עצם בודד שנמצא בקבוצה, העצם יזוז לחזית הקבוצה או לאחוריה ולא מאחורי כל העצמים שבשכבה. (ראה פרק 5, "נקודות ונתיבים", בסעיף "עבודה עם עצמים בקבוצות").

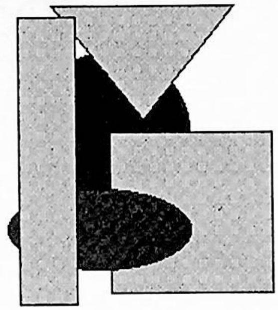
לעתים, תרצה להזיז עצם שנמצא במרכזה של שכבה. כדי לבצע זאת תשתמש בפקודה חדשה.

הזזת עצם בתוך שכבה

1 בחר בעצם שבעמוד.

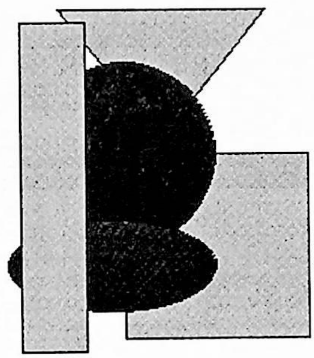
2 בחר בפקודה Modify > Arrange > Move Forward (שינוי > סדר > הזזה קדימה) כדי להזיז את העצם קדימה בשכבה. פקודה זו מזיזה את העצם צעד אחד קדימה ומניחה אותו לפני העצם הקודם לו.

3 אם יש צורך בכך, בחר שוב בפקודה כדי להזיז את העצם שנית. המשך בשימוש בפקודה עד אשר העצם יונח במיקום הרצוי (ראה איורים 5-6).



איור 5

בתמונה זו, יש להזיז את העיגול ולהציבו לפני המשולש והריבוע.



איור 6

אותה תמונה לאחר שימוש פעמיים בפקודה Bring Forward (הזז קדימה).

4 בחר בפקודה Move Backward < Arrange < Modify (שינוי < סדר < הזזה אחורה) כדי להזיז את העצם אחורה בשכבה.

5 בחר בפקודה שנית כדי להזיז שוב את העצם. חזור על השימוש בפקודה עד אשר העצם יונח במיקום הרצוי.

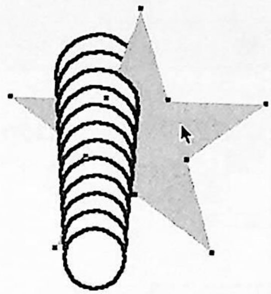
מאחר שבחירה שוב ושוב בפקודות הזז קדימה והזז אחורה עלולה להיות מייגעת למדי, פריהנד מציעה שתי דרכים נוספות להזזת עצמים בשכבה.

הזזת עצם באמצעות הדבקה מלפנים או מאחור

1 בחר בעצם שברצונך להזיז. בחר בפקודה Cut < Edit (עריכה < גזירה) (ראה איור 7).

איור 7

כדי להזיז עצם באמצעות הפקודה Paste Behind (הדבק מאחור) בחר בעצם שברצונך להעביר והשתמש בפקודה Cut (גזור).

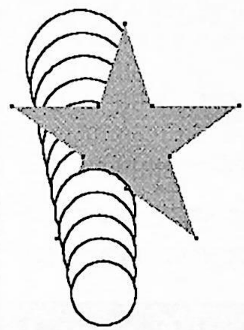


2 בחר את העצם שברצונך להציגו לפני העצם המקורי.

3 בחר בפקודה Paste behind < Edit (עריכה < הדבקה מאחור) העצם המקורי יונח מאחורי העצם שבחרת (ראה איור 8).

איור 8

לאחר בחירת המיקום החדש, במקרה זה, העיגול החמישי, בחר בפקודה Paste Behind (הדבק מאחור) כדי להניח את הכוכב במקום הרצוי.



חדש בפריהנד 8

בחר ב-Paste In Front < Edit כדי להניח את העצם המקורי לפני העצם שנבחר.

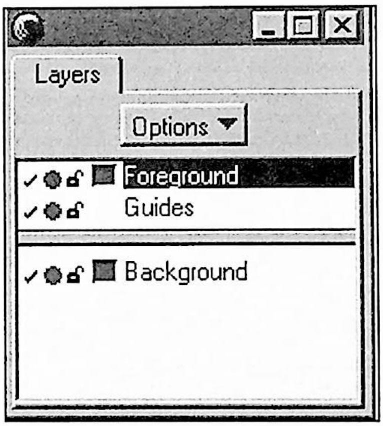
טיפ עצמים נעולים אינם ניתנים להעברה בתוך השכבה שבה הם מצויים.

לעתים תמצא שהזזת עצמים בתוך השכבה שבה הם נמצאים אינה מספיקה, במקרים כאלה תשתמש בתבנית השכבות של פריהנד.

הצגת תבנית השכבות

1 אם התבנית Layers אינה מוצגת על המסך, בחר בפקודה Window > Panels > Layers (חלון > תבניות > שכבות).

2 אם לא שינית את ברירות המחדל של הטבלאות, פריהנד תציג בתבנית 3 שכבות: שכבה קדמית (Foreground), שכבת קווי הנחיה (Guides) ושכבת רקע (Background) (ראה איור 9).



איור 9
תבנית השכבות (Layers) מציגה את שלוש השכבות של ברירת המחדל, שכבה קדמית, שכבת קווי הנחיה ושכבת הרקע.

לאחר שתיצור שכבה חדשה, תרצה קרוב לוודאי, לשנות את שמה כדי שהוא יציג את הנושא שבשכבה.

שינוי שם של שכבה

1 בתבנית Layers, לחץ פעמיים על שם השכבה שברצונך לשנות את שמה.

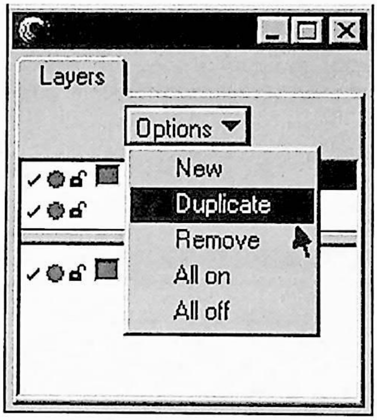
2 הקלד את השם החדש עבור השכבה.

3 לחץ Return או Enter או לחץ עם העכבר על תבנית השכבות.

שכפול שכבה

1 לחץ על שמה של השכבה שברצונך לשכפל.

2 פתח את התפריט הנפתח Options (אפשרויות) בתבנית השכבות (ראה איור 10).



איור 10
התפריט הנפתח Options מאפשר להוסיף, להסיר, לשכפל ולהציג ולהסתיר שכבות.

3 בחר ב-Duplicate (שכפול). השכבה, וכל העצמים שעליה ישוכפלו.

טיפ לא ניתן לשנות את שמה של שכבת קווי ההנחיה (Guides).

מחיקת שכבה

1 לחץ על שמה של השכבה שברצונך למחוק.

2 פתח את התפריט הנפתח Options בתבנית Layers. בחר ב-Remove (סילוק). השכבה וכל העצמים שעליה ימחקו.

טיפים
- לא ניתן למחוק את שכבת קווי ההנחיה או את השכבה הפעילה.
- תיבת אזהרה תופיע בעת שתנסה למחוק שכבה שמכילה עצמים.

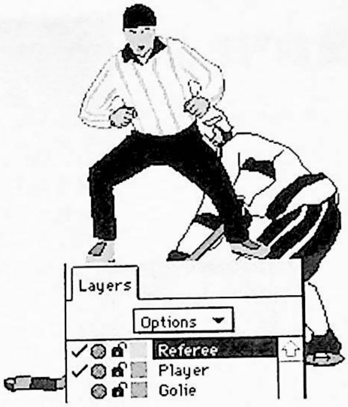
תבנית השכבות מציגה שכבות, משכבת הקדמה לשכבת הרקע. ולפיכך, השכבה המופיעה בראש רשימת השכבות הינה השכבה שמוצגת לפני כל השכבות האחרות בעמוד. השכבות שמתחתית בתבנית נמצאות מתחתיה גם בעמוד. שכבות אינן חייבות להישאר בסדר בו הן נוצרו ותוכל לשנות את מיקומן בכל דרך שתחפוץ.

שינוי סדר שכבות

1 בתבנית Layers, בחר בשמה של השכבה שברצונך לשנות את מיקומה (ראה איור 11).

איור 11

באיור זה, השכבה Referee (שופט), צריכה להיות מאחורי השכבה Player (שחקן).



2 גרור את שמה של השכבה אל המיקום ברשימה בו תרצה להניחה.

3 שחרר את העכבר. שמה של השכבה ייעלם ממיקומה הקודם ויונח במיקום החדש בתבנית השכבות. כל העצמים שבשכבה ימוקמו מחדש בעמוד (ראה איור 12).

איור 12

התוצאה של גרירת השכבה Referee אל מתחת לשכבה Player.



טיפ

אם תרצה שקווי הנחיה יופיעו בחזית עבודתך, גרור את השכבה Guides (קווי הנחיה) והצב אותה מעל לשכבה שמכילה את התמונה.

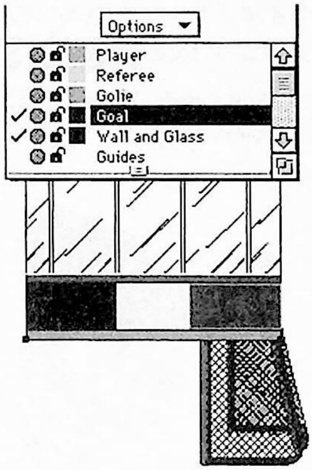
עצמים שתיצור בעת העבודה, מונחים בשכבה הפעילה (זו המודגשת בתבנית השכבות). תרצה לעתים להזיז עצם משכבה אחת לשנייה.

הזזת עצמים בין שכבות

1 בחר בעצם שברצונך להעביר לשכבה חדשה (ראה איור 13).

איור 13

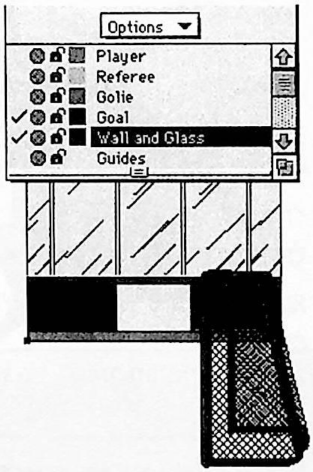
באיור זה יש להזיז את הקיר (Wall) אל מאחורי השכבה גול (Goal). תמונת הקיר נבחרה.



2 לחץ על שמה של שכבת היעד עבור העצם. העצם יעבור לשכבה החדשה (ראה איור 14).

איור 14

אותו איור לאחר הקשה על השכבה Wall and Glass כדי לסיים את העברת התמונה מהשכבה Goal לשכבה Wall and Glass.

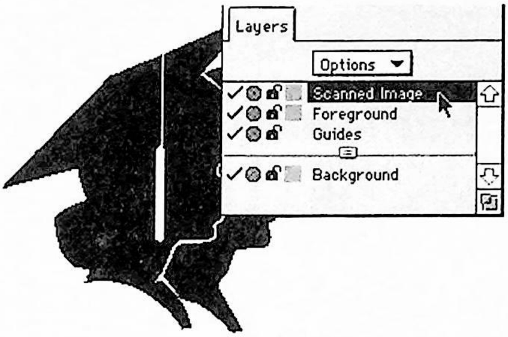


טיפ לא ניתן להעביר עצמים אל שכבה נעולה.

בתבנית **השכבות** (Layers) מופיע קו אופקי מפריד. עצמים שבשכבות שמעל הקו מופיעים על המסך ובהדפסה. עצמים שבשכבות שמתחת לקו מופיעים עמומים ואינם מודפסים. בעת העבודה, תרצה לעתים להעביר עצמים מהשטחים המודפסים אל השטחים הבלתי מודפסים.

יצירת שכבה בלתי מודפסת

1 בחר את שמה של השכבה שברצונך להפכה לבלתי מודפסת (ראה איור 15).

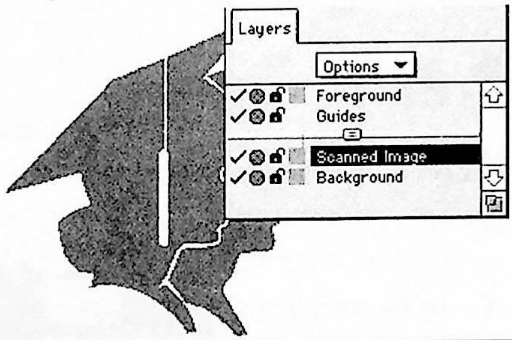


איור 15

כדי ליצור שכבה בלתי מודפסת, גרור את שמה של השכבה אל מתחת לקו האופקי בתבנית השכבות.

2 גרור את שמה של השכבה אל מתחת לקו האופקי המחלק את התבנית Layers.

3 שחרר את לחצן העכבר. השכבה תזוז אל מתחת לקו, העצמים שנמצאים עליה ייראו על המסך עמומים ולא יופיעו בהדפסה (ראה איור 16).



איור 16

עצמים שבשכבה בלתי מודפסת מופיעים עמומים בחלון התצוגה.

טיפ השתמש בשכבות בלתי מודפסות כדי לשמור תמונות ששימשו לצורכי סימון (ראה עמוד 90).

יצירת שכבה שניתן להדפיסה

1 בחר בשמה של השכבה שברצונך להדפיסה.

2 גרור את שמה של השכבה והנח אותו מעל לקו המפריד בתבנית השכבות.

3 שחרר את לחצן העכבר. השכבה תונח מעל לקו וכל העצמים שנמצאים בה יודפסו.

טיפ עצמים על השכבה Guides לא יודפסו בשום מקרה גם אם השכבה תונח מעל לקו המפריד בתבנית השכבות.

תוכל גם להשתמש בתבנית השכבות כדי לשנות את תצוגתם של העצמים שבשכבות (ראה איור 17). דבר זה שימושי במיוחד כאשר בעת עבודה על איורים מסובכים נזקקים לבחור בעצמים מסוימים.

איור 17
השתמש בתבנית השכבות כדי לקבוע את תצוגת התמונה על המסך.

העיגול האפור שמשמאל לשכבה מראה ששכבה זו נמצאת במצב Preview.

העיגול עם ה-X במרכזו, מראה ששכבה זו נמצאת במצב Keyline

העדרו של סימן ביקורת מראה ששכבה זו הינה בלתי נראית



שינוי תצוגת שכבה

1 לחץ על סימן הביקורת שמשמאל לשמה של השכבה בתבנית Layers, כדי להעלימו ולהפוך את השכבה לבלתי נראית.

2 אם לא מופיע סימן ביקורת ליד שם השכבה, לחץ על השטח הלבן כדי להציג את השכבה.

טיפ השתמש בפקודות All On או All Off מן התפריט הנפתח של התבנית Layers כדי להציג או להסתיר במהירות את כל השכבות

3 לחץ על העיגול האפור שמשמאל לשם השכבה בתבנית Layers. במרכז העיגול יופיע הסימן X והשכבה תוצג במצב Keyline (קווי מתאר).

טיפ לחץ על המקש Option/Alt בעת הלחיצה על עיגול אפור כלשהוא כדי להציג את כל השכבות במצב Keyline.

4 אם מופיע מצידו השמאלי של שם השכבה, עיגול ובתוכו הסימן X, לחץ על העיגול כדי להחזיר את השכבה למצב תצוגה Preview.

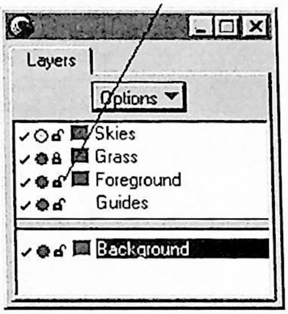
(ראה עמודים 40-41 למידע אודות מצבי התצוגה Preview ו-Keyline).

במקרים רבים תרצה לראות עצמים שבשכבה אולם ברצונך למנוע את האפשרות לבחור אותם. במקרה כזה, עליך לנעול את השכבה.

נעילת שכבה

1 התבונן במנעול הנמצא משמאלו של שם השכבה. אם המנעול נמצא במצב פתוח השכבה אינה נעולה.

2 לחץ על המנעול (ראה איור 18) כדי לסגור את המנעול ולנעול את כל העצמים שבשכבה.



איור 18

לחיצה על מנעול פתוח תשנה את צורתו למנעול סגור ותנעל את השכבה. לחיצה על מנעול סגור, תשחרר את השכבה.

3 אם המנעול כבר נעול, לחיצה עליו תפתח אותו ותשחרר את כל העצמים הנעולים שבשכבה.

טיפ עצמים בשכבות נעולות אינם ניתנים להזזה, לבחירה או לעיבוד.

במקרים רבים תרצה לנעול עצם יחיד שנמצא בשכבה. פעולה זו שונה מנעילת שכבות.

נעילת עצם יחיד בשכבה

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לנעול.

2 בחר בפקודה Modify > Lock (שינוי > נעילה).

ביטול נעילת עצם יחיד בשכבה

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשחרר מהנעילה.

2 בחר בפקודה Modify > Unlock (שינוי > ביטול נעילה).

טיפים

- עצמים נעולים ניתנים לבחירה ואפשר לשנות את המילוי וקווי המתאר שלהם.
- עצמים נעולים אינם ניתנים להזזה, לשינוי גודל, לעיבוד או למחיקה.
- ניתן לשנות את תכונות הטקסט ואת תכונותיהם של עצמי טקסט נעולים או לערוך את הטקסט שבהם.
- עצמים נעולים ניתנים להעתקה אך לא ניתן לגוזרם.

בעת בחירת עצם, הנקודות וקווי הנתיב שלו מוצגים בצבע (ראה פרק 5 "נקודות ונתיבים"). תוכל לשנות את צבע הבחירה באמצעות תבנית השכבות.

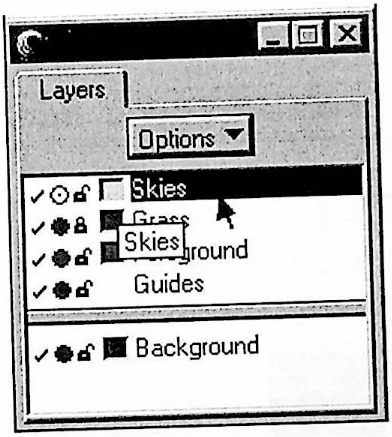
שינוי צבע תצוגת השכבה

1 גרור צבע מרשימת הצבעים (Color List) או ממערבל הצבעים (Color Mixer). דוגמית קטנה של הצבע תופיע (ראה פרק 8, "עבודה עם צבעים").

2 גרור את דוגמית הצבע והנח אותה על שם השכבה שברצונך לשנות (ראה איור 19).

איור 19

כדי לשנות את צבע תצוגת הנתיב שבשכבה, גרור דוגמית צבע והנח אותה על ריבוע הצבע של השכבה.



3 הריבוע הצבעוני שליד שם השכבה ישתנה וכל הנתיבים שנבחרו בשכבה יוצגו בצבע החדש.

EUSAFE
CELEBRATING 50 YEARS
1947-1997

לוגו: טרי לוי

4 כלי היצירה

הדרך הטובה ביותר ללמוד את פעולתה של תוכנת שרטוט וקטורית הינה על ידי התחלה בשרטוט צורות בסיסיות. במקום לשרטט צורות אלו מן המשטה החלק, תוכל להשתמש בכלי פריהנד כדי ליצור קבוצה של צורות בסיסיות.

בפרק זה תלמד כיצד:

- ליצור מלבנים, ריבועים, מלבנים בעלי פינות מעוגלות, אליפסות, עיגולים, מצולעים, כוכבים וקווים.
- להשתמש בקו בעל העובי המשתנה של פריהנד ובציפורן הקליגרפית.
- להבין מתי להשתמש בציפורן ובכלי העקומות (Bezigon) (שני כלים אלו נידונים בהרחבה בפרק 6).
- להשתמש בכלי הספירלה ובכלי הקשת.
- להשתמש בכלי המעקב (Trace) כדי להמיר גרפיקה סרוקה.

אחת מהצורות הבסיסיות ביותר שניתן ליצור בפריהנד היא המלבן. הכולל גם את הריבוע ואת המלבן מעוגל הפינות.

שרטוט מלבן

1 ודא שיש לך מסמך פתוח על המסך ולחץ על הכלי מלבן בארגז הכלים (ראה איור 1).



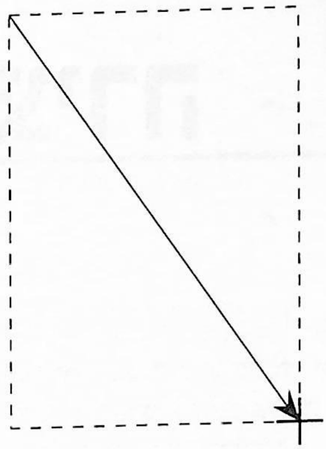
איור 1

הכלי מלבן נבחר בארגז הכלים.

2 הנח את המצביע עם הסמל + במקום שברצונך להציב בו אחת מפינות המלבן ולחץ כדי להתחיל בבניית המלבן.

3 גרור את העכבר אלכסונית לכיוון הפינה הנגדית (ראה איור 2).

איור 2
כדי לשרטט מלבן, גרור את המצביע אלכסונית, בין שתי פינותיו.

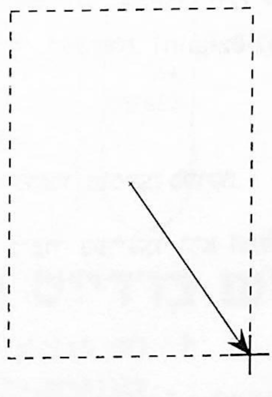


4 שחרר את הלחצן כאשר מידות המלבן מתאימות לצרכיך.

טיפים

- גם לאחר שרטוט המלבן תוכל לשנות את מידותיו.
- לחץ על המקש option/Alt כדי לשרטט מלבן מן המרכז כלפי חוץ (ראה איור 3).

איור 3
לחץ על המקש option/Alt כדי לשרטט מלבן מן המרכז כלפי חוץ.



ריבוע, נראה לך בוודאי שונה ממלבן. פריהנד אינה עושה הבחנה בין שתי הצורות. הכלי מלבן משמש גם ליצירת ריבועים.

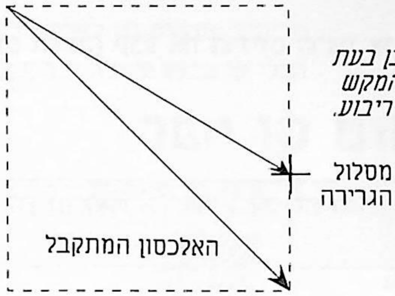
שרטוט ריבוע

1 חזור על הפעולות שבצעת בשרטוט המלבן.

2 בעת הגרירה, לחץ על המקש Shift. בכך "תכריח" את פריהנד ליצור ריבוע גם אם לא תיצור את האלכסון הנכון (ראה איור 4).

איור 4

שרטוט מלבן בעת לחיצה על המקש Shift ייצור ריבוע.



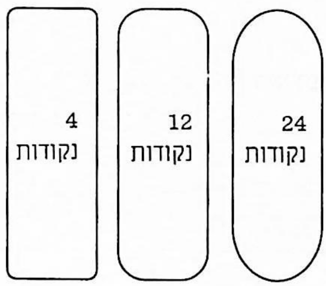
טיפים

- בכל פעם שתשתמש במקש הגבלה כדוגמת **Shift**, שחרר תחילה את לחצן העכבר ורק לאחר מכן את מקש ההגבלה.
- לחץ על המקשים Option/Alt ו-Shift כדי לשרטט ריבוע מן המרכז כלפי חוץ.

סוג נוסף של מלבן הינו המלבן בעל הפינות המעוגלות. מידת עיגול הפינות נקבעת על ידי רדיוס הפינה (ראה איור 5).

איור 5

קביעות שונות של רדיוס הפינה משנות את צורתם של המלבנים המשורטטים.

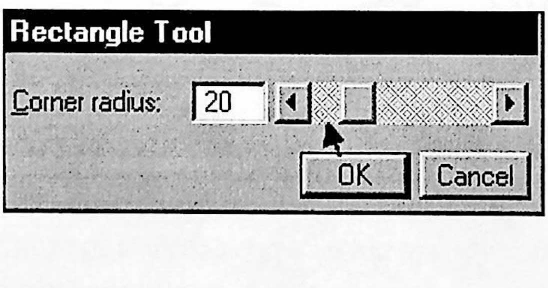


שימוש ברדיוס הפינה ליצירת מלבן

1 לחץ פעמיים על הכלי מלבן בארגז הכלים, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 6).

איור 6

תיבת הדו-שיח של הכלי מלבן (Rectangle Tool), מאפשרת לקבוע את רדיוס פינות המלבן.



2 בחלונית Corner radius (רדיוס הפינה) קבע את הרדיוס הרצוי או גרור את הסרגל עד להופעת הערך בחלונית.

3 לחץ OK ושרטט את המלבן.

טיפ

אפשר לשנות את רדיוס הפינה של מלבן גם לאחר שרטוטו באמצעות בקרת העצמים (Object Inspector).

סוג נוסף של עצמים שניתן לשרטטם בכלי השרטוט של פריהנד הן האליפסות. הכלי אליפסה משרטט גם עיגולים.

שרטוט אליפסה או עיגול

1 לחץ על הכלי אליפסה בארגז הכלים (ראה איור 7).



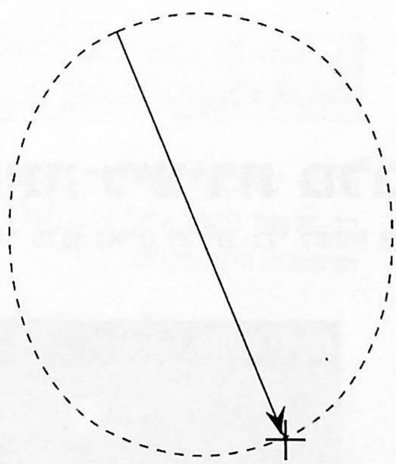
איור 7

הכלי אליפסה נבחר בארגז הכלים

2 הנח את המצביע במקום בו תרצה להציב את "פינת" האליפסה; לחץ וגרור את המצביע אל ה"פינה" הנגדית (ראה איור 8).

איור 8

כדי לשרטט אליפסה גרור את הסמן אלכסונית בין שני צידי האליפסה.



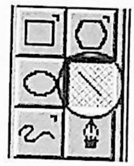
טיפים

- לחץ על המקש Shift בעת הגרירה כדי לשרטט עיגול.
- לחץ על המקש Option/Alt כדי לשרטט את האליפסה מן המרכז כלפי חוץ.
- לחץ על המקשים Option/Alt ו-Shift כדי לשרטט את העיגול מן המרכז כלפי חוץ.

פריהנד מיועדת גם לאלה מביניכם הטוענים שאינם מסוגלים לשרטט אפילו קו ישר. הכלי קו מבצע פעולה זו בקלות.

שרטוט קו ישר

1 לחץ על הכלי קו בארגז הכלים (ראה איור 9).



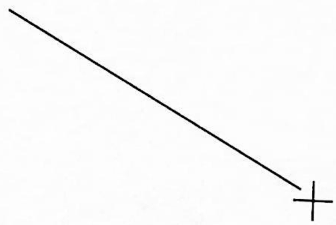
איור 9

הכלי קו נבחר בארגז הכלים.

2 הצב את המצביע במקום בו ברצונך להתחיל את הקו.

3 לחץ וגרור את המצביע בכיוון הרצוי לקו.

4 שחרר את הלחצן במקום שבו ברצונך לסיים את הקו (ראה איור 10).



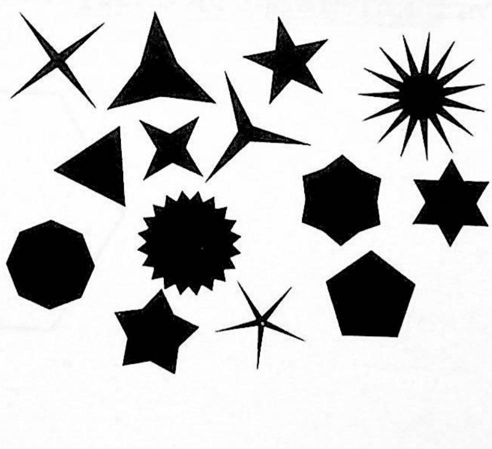
איור 10

קו ישר שורטט באמצעות הכלי קו.

טיפ

אם תלחץ על המקש Shift בעת השימוש בכלי קו, הקווים ישורטטו בזוויות של 45° או 90° או בכל זווית אחרת בקפיצות של 45° (ראה עמוד 135).

בנוסף למלבנים, אליפסות וקווים תוכל לשרטט גם צורות אחרות באמצעות הכלי רב-צלעות (ראה איור 11). תוכל לשרטט שני סוגי צורות באמצעות הכלי. הצורה הראשונה הינה מצולע.



איור 11

צורות ששורטטו בעזרת הכלי רב-צלעות.

שרטוט מצולע

1 לחץ פעמיים על הכלי רב-צלעות בארגז הכלים (ראה איור 12).

איור 12

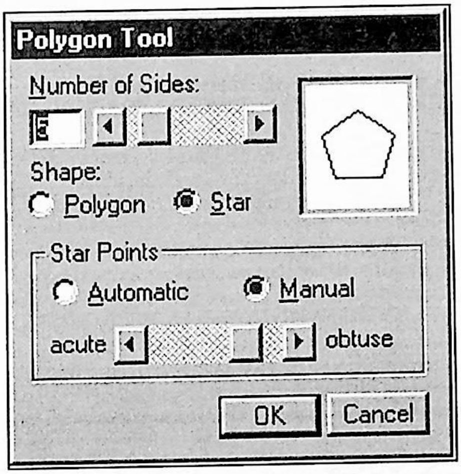
הכלי רב-צלעות בארגז הכלים.



תיבת הדו-שיח של הכלי רב-צלעות (Polygon tool) תופיע על המסך (ראה איור 13).

איור 13

תיבת הדו-שיח של הכלי רב-צלעות.



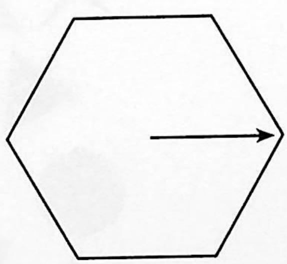
2 קבע את מספר הצלעות הרצוי על ידי הקלדתו בחלונית Number of Sides, או על ידי גרירת הסרגל עד למספר הרצוי.

3 לחץ OK, כדי לחזור למשטח העבודה.

4 הצב את המצביע במקום בו ברצונך לקבוע את מרכז המצולע וגרור כלפי חוץ (ראה איור 14).

איור 14

מצולע בעל שש צלעות (משושה) שורטט באמצעות הכלי רב-צלעות לאורך קו החץ.



5 בעת הגרירה תראה את צורת המצולע. הזז את העכבר כדי לסובב את המצולע למיקום הרצוי.

טיפים

- אם אינך שבע רצון ממיקומו הסופי של המצולע, תוכל להשתמש בכלי סיבוב כדי לשנות אותו (ראה עמוד 125).
- כדי לשרטט ריבוע שתוכל לסובב בעת יצירתו, השתמש בכלי רב צלעות וקבע עבורו 4 צלעות.

6 שחרר את לחצן העכבר בעת שמיקומו וגודלו של המצולע מתאימים לרצונך.

טיפ

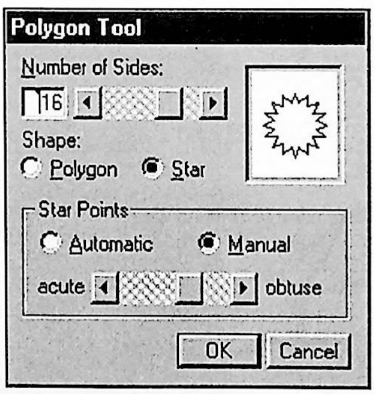
אם תשחרר את הלחצן מוקדם מדי, תוכל עדיין לשנות את מידות המצולע.

כוכבים הינם הסוג השני של מצולעים שתוכל לשרטט בעזרת הכלי רב-צלעות.

שרטוט כוכב

1 לחץ פעמיים על הכלי רב-צלעות בארגז הכלים.

2 בחר באפשרות Star (כוכב). קביעות הכוכב יופיע בתיבה (ראה איור 15).



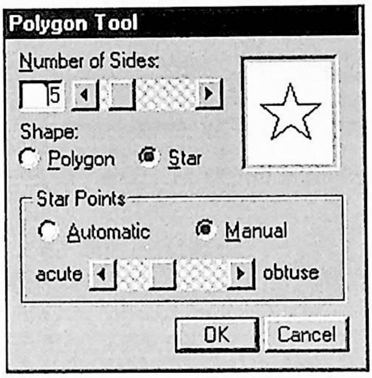
איור 15

בחירת הכוכב בתיבת הדו-שיח של הכלי רב-צלעות.

3 קבע את מספר הפינות עבור הכוכב בחלונית Number of Sides.

4 אם ברצונך שפינותיו של הכוכב יתיישרו אוטומטית, בחר ב-Automatic (ראה איור 16).

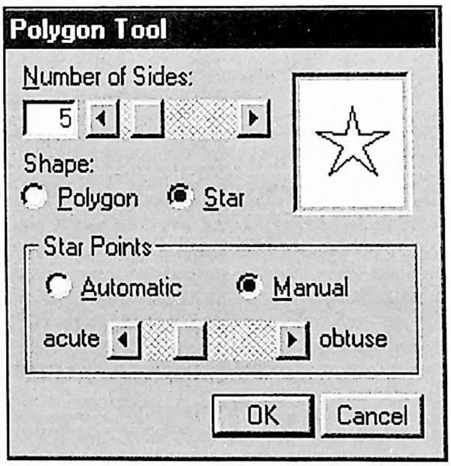
איור 16
קביעות אוטומטיות עבור כוכב בן 5 צלעות.



או

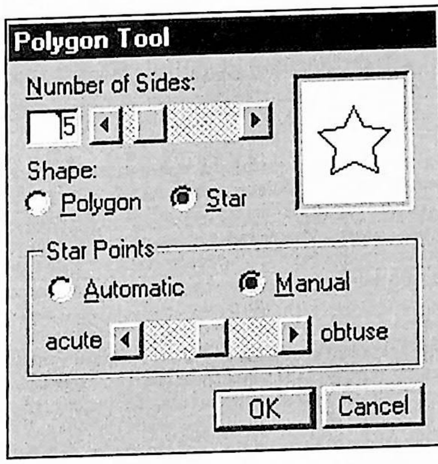
אם ברצונך לעצב את הכוכב בעצמך, בחר ב-Manual (ידני) והצב את הסרגל בין המצבים acute (חד) ל-obtuse (קהה). בחלון התצוגה תראה כיצד השינויים משפיעים על צורתו של הכוכב (ראה איורים 17-18).

איור 17
קביעות חדות עבור צלעות הכוכב מחומש הצלעות.



איור 18

קביעות קהות עבור צלעות המשולש מחומש הצלעות.



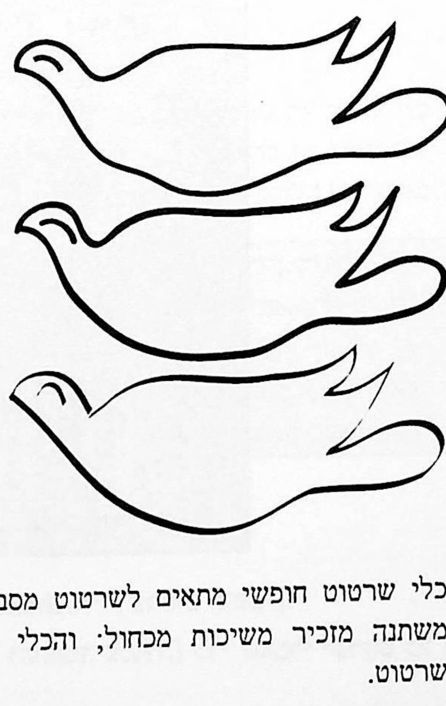
טיפ

שינוי הקביעות בתיבת הדו-שיח של הכלי רב-צלעות, נשארים בתוקף עד שתקבע בה קביעות חדשות.

לכלי שרטוט חופשי יש שלושה מצבי עבודה שונים: שרטוט חופשי, קו בעל עובי משתנה וציפורן קליגרפית. כל אחד מהכלים האלו יוצר שרטוטים בעלי מראה שונה (ראה איור 19).

איור 19

מצבי השרטוט של הכלי שרטוט חופשי: למעלה Freehand (שרטוט חופשי), באמצע Variable stroke (קו בעל עובי משתנה) ולמטה Calligraphic pen (ציפורן קליגרפית).



הכלי שרטוט חופשי מתאים לשרטוט מסביב לדמויות סרוקות; הכלי בעל העובי המשתנה מזכיר משיכות מכחול; והכלי הקליגרפי מזכיר בפעולתו את ציפורן השרטוט.

הכלים בעל העובי המשתנה והקליגרפי מתאימים במיוחד לשימוש בעבודה עם לוח שרטוט רגיש ללחץ במקום העכבר. לוחות אלו מאפשרים לשנות את עובי הקו לפי חוזק הלחיצה בעת השרטוט.

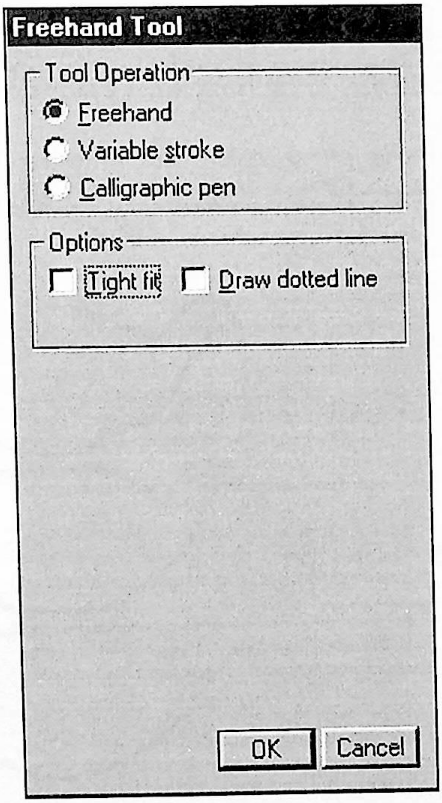
בחירה במצב שרטוט חופשי

1 לחץ פעמיים על הכלי שרטוט חופשי בארגז הכלים (ראה איור 20) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 21).



איור 20

הכלי שרטוט חופשי בארגז הכלים.



איור 21

תיבת הדו-שיח של הכלי שרטוט חופשי.

2 לחץ על הכפתור Freehand (שרטוט חופשי).

3 בחר ב-Tight fit (התאמה צמודה) כדי שהכלי ישרטט כל תזוזה קטנה שתעשה בעת גרירתו.

או

בטל את הבחירה ב-Tight fit כדי "להחליק" את השרטוט.

4 לחץ OK ותחזור למשטח העבודה.

טיפ

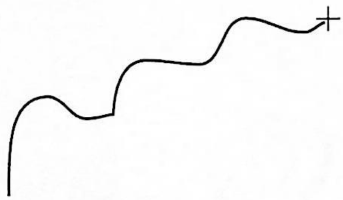
אם תגרור את המצביע מהר מדי, הקו לא ישורטט כראוי. סמן את האפשרות Draw dotted line (שרטט קו מנוקד). באפשרות זו ייווצר קו מנוקד שיעקוב אחרי הגרירה. בעת סיום הגרירה, פריהנד תמלא את הנקודות בנתיב..

לאחר שהגדרת את הכלי שרטוט חופשי, בכל עת שתבחר בו מארגז הכלים הוא יפעל לפי הנתונים שקבעת עבורו.

שרטוט באמצעות הכלי שרטוט חופשי

1 גרור את המצביע עם הסימן + לאורך הנתיב שברצונך ליצור.

2 שחרר את הלחצן בעת שתסיים את שרטוט הקו (ראה איור 22).



איור 22

הכלי שרטוט חופשי יוצר קו עוקב אחרי נתיב העכבר.

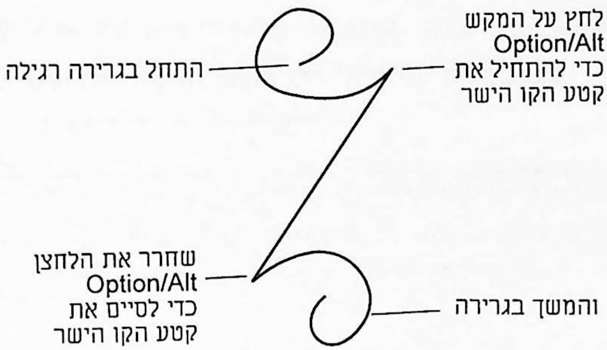
3 כדי לחבר את שני קצותיו של הנתיב, התקרב בעת השרטוט אל נקודת ההתחלה של הנתיב עד להופעתו של ריבוע קטן בצמוד לסמן. ברגע שסימן הריבוע יופיע, שחרר את הלחצן והנתיב ייסגר מעצמו.

טיפים

- כדי למחוק חלק מנתיב ששורטט באמצעות אחד מכלי השרטוט החופשי לחץ על המקש Command/Ctrl וגרור את המצביע אחורה, לאורך הנתיב.
- אם ברצונך לשרטט קטע ישר באמצעות הכלי שרטוט חופשי, לחץ על המקש Option/Alt בעת הגרירה. שחרר את המקש Option/Alt (אולם אל תשחרר את לחצן העכבר) והמשך לשרטט את הנתיב. (ראה איור 23).

איור 23

לחץ על המקש Option/Alt כדי ליצור קווים ישרים באמצעות הכלי שרטוט חופשי.

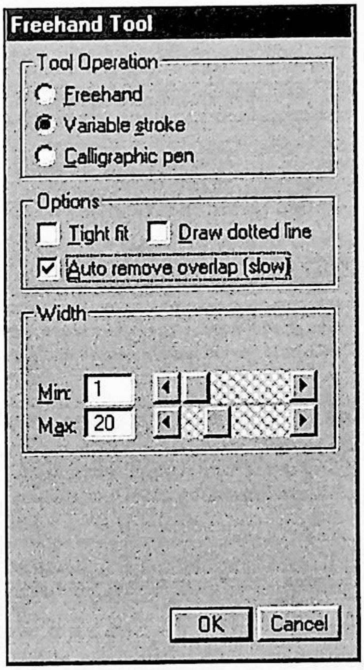


עבודה בכלי קו משתנה

1 לחץ פעמיים על הכלי שרטוט חופשי בארגז הכלים. בתיבת הדו-שיח, בחר ב-Variable stroke (קו בעל עובי משתנה) (ראה איור 24).

איור 24

אפשרויות הקו בעל העובי המשתנה.



2 בשדה Min (מינימום), קבע את הגודל עבור הקטע הקטן ביותר שבמברשת (תוכל לקבוע כל גודל מ-1 עד 72 נקודות).

3 בשדה Max (מקסימום). קבע את הגודל עבור הקטע העבה ביותר של המברשת (מ-1 עד 72 נקודות).

4 בחר במצב האיטי של Auto remove overlap (הסרה אוטומטית של חפיפה) כדי לבטל קטעי נתיב חופפים בשרטוט.

5 לחץ OK כדי לחזור למשטח העבודה.

שרטוט באמצעות הכלי קו משתנה

1 אם תבחר בכלי קו משתנה בתיבת הדו-שיח תראה את סמל דמותו בארגז הכלים (ראה איור 25).

איור 25

סמל הקו בעל העובי המשתנה, בארגז הכלים.

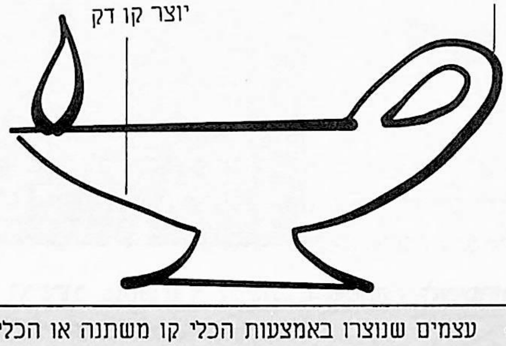


2 גרור כדי לשרטט נתיב.

3 אם יש לך לוח שרטוט בעל רגישות משתנה, כל שינוי בלחץ של כלי השרטוט על הלוח, ישנה את עוביו של הקו המשורטט (ראה איור 26).

איור 26

שינוי הלחיצה בעת גרירת הכלי בעל העובי המשתנה (על גבי לוח שרטוט בעל רגישות ללחץ) משנה את עוביו של הקו שנוצר.



טיפים

- עצמים שנוצרו באמצעות הכלי קו משתנה או הכלי הקליגרפי הינם נתיבים סגורים ולפיכך, במקום להגדיר צבע עבור הקו יש להשתמש במילוי צבע.
- אם אין לך לוח שרטוט, תוכל עדיין לשנות את עובי הקו המשורטט או את הציפורן הקליגרפית על ידי שימוש בהם תוך לחיצה על מקשי הגבלה:

  כדי להגדיל את העובי לחץ על החץ הימני או על הספרה 2 בלוח המקשים.

  כדי להקטין את העובי לחץ על החץ השמאלי או על הספרה 1 בלוח המקשים.

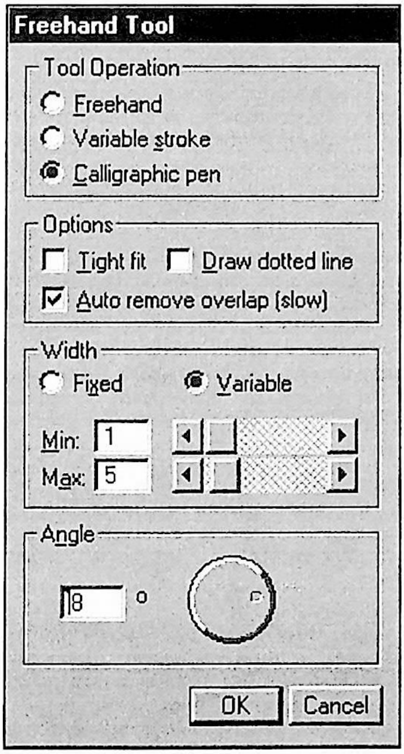
  אם אתה משרטט עם עכבר ולא על לוח שרטוט רגיש ללחץ, פריהנד תשתמש בקביעה שבשדה Min כברירת המחדל של עובי הקו.

שרטוט בציפורן קליגרפית

1 לחץ פעמיים על הכלי שרטוט חופשי בארגז הכלים. בחר ב-Calligraphic pen בתיבת הדו-שיח (ראה איור 27).

איור 27

אפשרויות הכלי ציפורן קליגרפית.



2 לחץ על הכפתור Variable (משתנה) שמתחת לאפשרות Width (עובי) אם ברצונך ליצור קווים בעלי עובי משתנה.

3 בשדה Min, קבע את עוביו של החלק הצר ביותר של המכחול (תוכל לקבוע כל גודל מ-1 עד 72 נקודות).

4 בשדה Max, קבע את עוביו של החלק העבה ביותר של המכחול (תוכל לקבוע כל גודל מ-1 עד 72 נקודות).

5 לחץ על הכפתור Fixed (קבוע) כדי ליצור קו בעובי קבוע.

6 באפשרות Angel קבע בשדה את הזווית שבה ישתמש הכלי עבור הקווים הקליגרפיים, או סובב את החוגה באמצעות העכבר כדי לקבוע את הערך המתאים.

7 לחץ OK כדי לחזור למשטח העבודה.

שרטוט באמצעות הציפורן הקליגרפית

1 אם בחרת בכלי ציפורן קליגרפית בתיבת הדו-שיח, תראה את סמל הכלי בארגז הכלים (ראה איור 28).

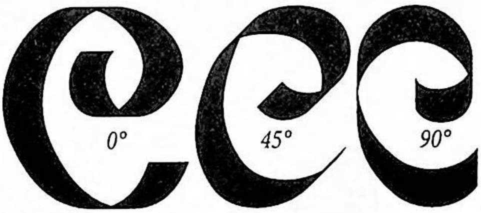


איור 28
הכלי ציפורן קליגרפית בארגז הכלים.

2 גרור את המצביע כדי ליצור קו.

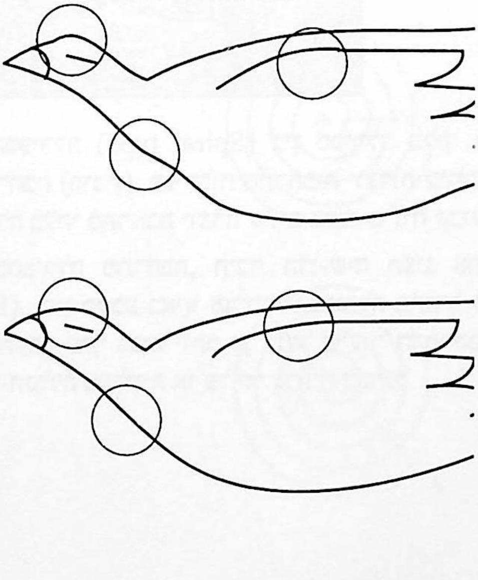
טיפ

בעת שינוי כיוון הנתיב, הזווית תקבע את צורת הקו (ראה איור 29). הדבר דומה לדרך בה ציפורן קליגרפית אמיתית יוצרת קווים עבים ודקים בהתאם להטייתה בעת השרטוט.



איור 29
שינוי הזווית עבור הציפורן הקליגרפית משנה את צורתן של העקומות.

שני כלי השרטוט הנוספים בארגז הכלים הינם הכלי עקומות (Bezigon) והכלי ציפורן. שניהם מאפשרים שליטה גדולה יותר בצורתו של הנתיב במיוחד בהשוואה לכלי שרטוט חופשי (ראה איור 30). מאחר שהשימוש בכלים אלה אינו כה פשוט כמו השימוש בכלים האחרים, כיסינו אותם בהרחבה בפרק 6.



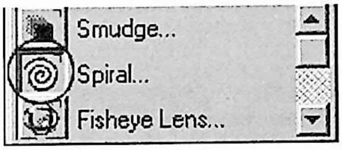
איור 30
*השווה בין שני האיורים שצוירו באמצעות הכלי **שרטוט חופשי** (האיור העליון) והכלי **ציפורן** (האיור התחתון). שים לב למקומות הבלתי אחידים (מוקפים בעיגול) באיור העליון לבין אותם חלקים באיור התחתון. הכלי ציפורן מקל על שרטוט קווים "חלקים".*

עבודה במצב ספירלה

פריהנד מספקת שני כלי יצירה נוספים שאינם נמצאים בארגז הכלים: ספירלה וקשת.

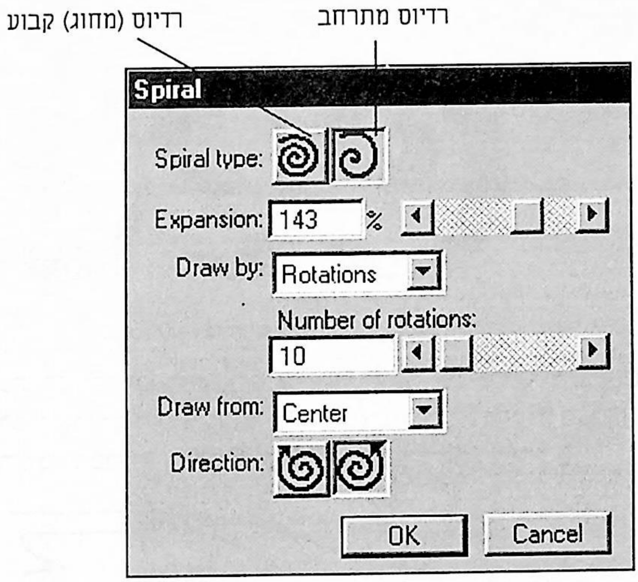
1 כדי לפתוח את התבנית Xtra Tools (כלים נוספים) בחר בפקודה Window < Xtras < Xtra Tools (חלון > תוספות > כלים נוספים).

2 לחץ פעמיים על הכלי ספירלה בתבנית הכלים הנוספים (ראה איור 31) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 32).



איור 31

הכלי ספירלה נבחר בתבנית Xtras (כלים נוספים).

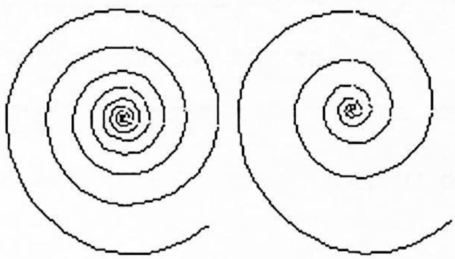


איור 32

תיבת הדו-שיח של הספירלה (Spiral).

3 בחר בסוג הספירלה (Spiral type) בין ספירלה בלתי מתרחבת (משמאל) וספירלה מתרחבת (מימין). ספירלות מתרחבות יוצרות קווים הולכים ומתרחקים בעוד שספירלה בלתי מתרחבת יוצרת קווים בעלי מרווח קבוע.

4 אם בחרת בספירלה מתרחבת, תיבת הדו-שיח תציג את שדה ההתרחבות (Expansion). כאן תקבע באיזו מהירות הספירלה תתחיל להתרחב (ראה איור 33). ככל שתקבע ערך גבוה יותר כך יגדל שיעור ההתרחבות. קבע את הערך הרצוי על ידי הקלדה בחלונית או על ידי גרירת הסרגל.

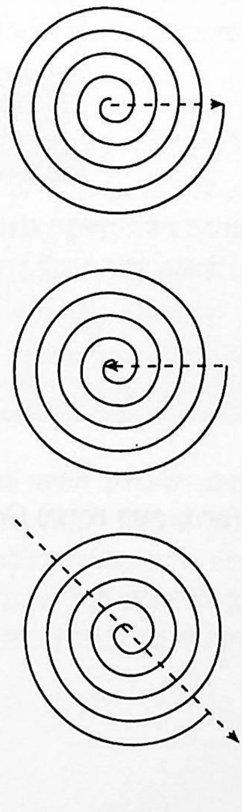


איור 33

השוואה בין שתי ספירלות ששורטטו בקביעות התרחבות (expansion) שונות.

4 השתמש בתפריט הנפתח Draw by (שרטוט באמצעות) כדי לבחור בשרטוט באמצעות סיבוב או בדילוגים. שרטוט באמצעות סיבוב מאפשר לקבוע את מספר הסיבובים בספירלה. שרטוט באמצעות דילוגים מאפשר לקבוע את הריווח בין עיגולי הספירלה במצב של ספירלה בלתי מתרחבת או את רדיוס ההתחלה של הספירלה במצב של ספירלה מתרחבת.

5 השתמש בתפריט הנפתח Draw from (שרטוט מ-) כדי לקבוע את הנקודה ממנה יתחיל שרטוט הספירלה. בחר בין Center, Edge או Corner (מרכז, קצה או פינה) (ראה איור 34).



איור 34

שינוי הנקודה ממנה מתחיל שרטוט הספירלה: מרכז (Center) - למעלה, קצה (Edge) - באמצע, ופינה (Corner) - למטה. הקו המקווקו מראה את אורך הגרירה ואת כיוונה.

6 לחץ על אחד מלחצני הכיוון (Direction) כדי לבחור בספירלה בכיוון השעון או בניגוד לכיוון השעון.

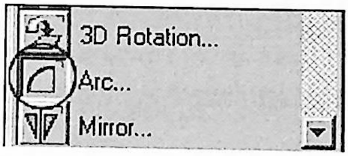
7 לחץ OK כדי ליישם את הקביעות.

8 גרור את המצביע כדי לשרטט את הספירלה.

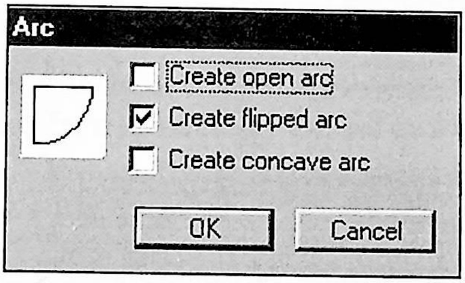
הגדרת נתוני הכלי קשת

1 בחר ב-Window < Xtras < Exra Tools כדי לפתוח את תבנית הכלים הנוספים.

2 לחץ פעמיים על הכלי קשת (Arc) בתבנית הכלים הנוספים (ראה איור 35) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 36).

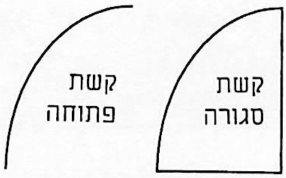


איור 35
הכלי קשת נבחר בתבנית הכלים הנוספים.



איור 36
תיבת הדו-שיח של הכלי קשת מאפשר לבחור בין סוגי קשת שונים.

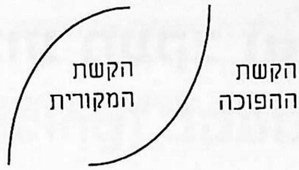
3 סמן את האפשרות Create open arc (יצירת קשת פתוחה) אם ברצונך בקשת פתוחה. בטל את האפשרות אם ברצונך ליצור קשת סגורה (ראה איור 37).



איור 37
שים לב להבדלים בין הקשת הסגורה והקשת הפתוחה.

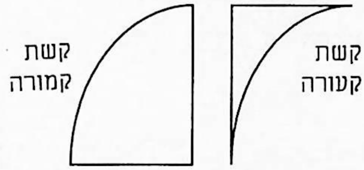
4 בחר באפשרות Create flipped arc (יצירת קשת נגדית) כדי להפוך את קשת מימין לשמאל (ראה איור 38).

איור 38
שינוי מיקום הקשת לדמות מראה.



5 בחר באפשרות Create concave arc (יצירת קשת קעורה) כדי ליצור קשת קעורה אל תוך הפינה (ראה איור 39).

איור 39
קשתות סגורות יכולות להיות קעורות או קמורות.



6 לחץ OK כדי לחזור אל משטח העבודה.

שרטוט באמצעות הכלי קשת

1 בחר בכלי קשת וגרור כדי ליצור קשת על פני העמוד.

2 שחרר את לחצן העכבר בעת שצורתה של הקשת תשביע את רצונך.

בנוסף לאפשרות לבחור בצורות שונות עבור הקשת באמצעות תיבת הדו-שיח, תוכל להשתמש גם במקשי ההגבלה כדי לשנות את הקשת בעת השרטוט.

טיפים

- לחץ על המקש Command/Ctrl לאחר שתתחיל לשרטט את הקשת כדי ליצור קשת פתוחה או סגורה (ראה איור 37).
- לחץ על המקש Option/Alt לאחר התחלת שרטוט הקשת כדי לשנות את מיקומה של הקשת, אנכית או אופקית (ראה איור 38).
- לחץ על המקש Control (מקינטוש) כדי להחליף בין הקביעות Concave (קעור) ו-convex (קמור) (ראה איור 39).
- לחץ על המקש Shift בעת הגרירה כדי "להכריח" את הכלי לשרטט קשת בגודל רבע עיגול.

לעתים, יש בידיך תמונה סרוקה שברצונך להמירה לשרטוט חופשי של נתיבים. קרוב לוודאי שתרצה לשנות את גודלה של התמונה מבלי לדאוג לרזולוציית הסריקה או לצבוע אותה בצבעים כלשהם ואולי אף לבצע בה איזה שהם שינויים. במקרים כאלה תוכל להשתמש בכלי Trace (מעקב). לפני תחילת השימוש בכלי, עליך לייבא תמונה סרוקה אל מסמך פריהנד שלך.

ייבוא תמונה לצורך ביצוע מעקב (tracing)

1 ודא שיש לך מסמך פתוח על המסך ובחר בפקודה File > Import (קובץ > ייבוא).

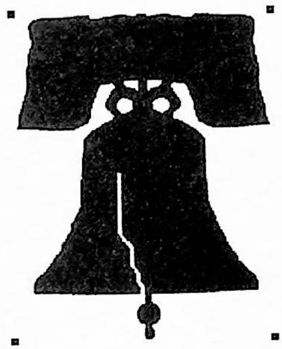
2 השתמש בכלי הניווט כדי למצוא את הקובץ הסרוק בפורמט TIFF ,PICT או EPS שברצונך לבצע עליו tracing.

3 לאחר הבחירה בקובץ, צורת המצביע תשתנה לסמל פינה.

4 לחץ עם סמל הפינה כדי לקבוע את נקודת ההנחה של התמונה (ראה איור 40).

איור 40

תמונה מיובאת מופיעה על משטח העבודה עם ארבע נקודות עגינה.

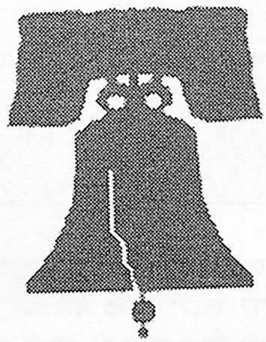


טיפ

למרות שניתן לבצע tracing על תמונה בכל שכבה, נוטים מרבית המשתמשים להניח תמונה המיועדת למעקב על פני שכבה שמונחת מתחת לקו שבתבנית השכבות. התמונה תהפוך לעמומה ואפשר יהיה לעבוד עליה ביתר קלות (ראה איור 41). בצורה זו גם תוודא שהתמונה לא תודפס (ראה עמוד 66).

איור 41

קל יותר לעבוד על תמונה מיובאת בעת שהיא מונחת בשכבה שמציגה אותה עמומה.



טיפים

- נעל את השכבה עם התמונה המיובאת כדי שלא תבחר אותה בטעות.
- כדי להשיג את התוצאות הטובות ביותר מהכלי מעקב, הפעל את תצוגת הרזולוציה הגבוהה (High-Resolution TIFF) (ראה עמוד 409).

לאחר שייבאת את התמונה, תוכל להשתמש בכלי מעקב כדי להמיר את התמונה לעצם וקטורי.

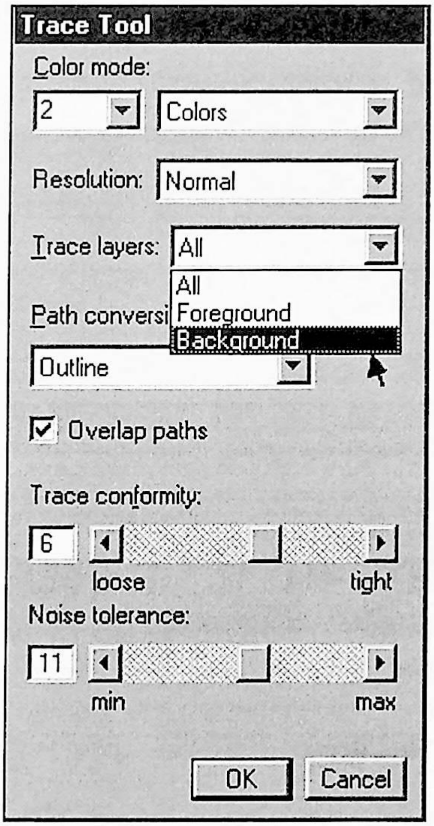
ביצוע מעקב (tracing) על תמונה

1 לחץ פעמיים על הכלי מעקב בארגז הכלים (ראה איור 42) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח שלו (ראה איור 43).



איור 42

הכלי Trace (מעקב) בארגז הכלים.



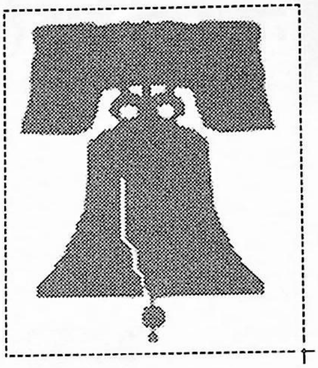
איור 43

תיבת הדו-שיח של הכלי מעקב.

2 השתמש בתפריטים הנפתחים כדי לבחור במספר הצבעים, ברזולוציה ובאיזה שכבות לבצע את המעקב. תקבע כאן גם את סוג המעקב וכיצד ייראו הפרטים בתמונה שתתקבל לאחר המעקב.

3 לחץ OK כדי ליישם את ההגדרות.

4 השתמש בכלי מעקב כדי לגרור מסגרת סימון מסביב לחלק התמונה שתרצה לבצע עליו מעקב (ראה איור 44).



איור 44

גרור מסגרת סימון באמצעות הכלי מעקב כדי לבצע מעקב על תמונה מיובאת.

5 שחרר את לחצן העכבר כדי לסיים את ביצוע המעקב.

טיפ

בעת ביצוע מעקב על צילום, נוצרים עצמים רבים. בחר בפקודה Modify > Group כדי לצרף את האלמנטים לקבוצה אחת שניתנת לבחירה.

5 נקודות ונתיבים

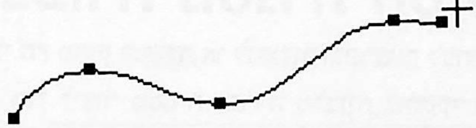
עצמים בפריהנד מבוססים על סדרות של נקודות המחוברות באמצעות נתיבים. הבנת פעולתם של הנקודות והנתיבים הינה חיונית להבנתה של פריהנד.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לבחור בנקודה בודדת או במספר נקודות ולבחור בעצם אחד או בכמה עצמים.
- לקבץ נתיבים ולבטל את הקבצתם.
- להציב נקודות בצורה היעילה ביותר.
- להבין את ההבדלים בין סוגי הנקודות השונות: נקודת פינה, נקודת עקומה ונקודת חיבור.
- להמיר נקודות מסוג אחד למשנהו.
- להבין את ההבדל שבין נתיבים פתוחים לנתיבים סגורים.
- להמיר נתיבים סגורים לפתוחים ולהיפך.
- לשנות את מיקומם ומידותיהם של נקודות ונתיבים.

בחירת נקודה על ידי הקשה

1 שרטט קו "גלי" עם כלי השרטוט החופשי (ראה עמוד 81). ברגע שתשחרר את העכבר, הקו יופיע על המסך כשעליו נקודות שחורות המציגות את נקודות העגינה שהגדירו את הקו (ראה איור 1).

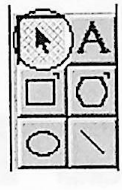


איור 1

נקודות העגינה של הנתיב מופיעות כריבועים שחורים בעת שבוחרים בנתיב.

2 לחץ על הכלי "חץ" בארגז הכלים (ראה איור 2).

איור 2
הכלי חץ בארגז הכלים.



3 בחר בנקודה על ידי הנחת מצביע החץ על אחת הנקודות. לחץ. הנקודה תהפוך לנקודה חלולה עם שני "מנופים" מצדיה (ראה איור 3).

איור 3
נקודה על פני נתיב מוצגת כריבוע חלול כאשר בוחרים בה.

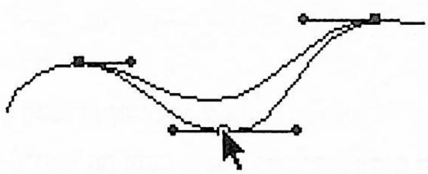


טיפ

צורתם של ה"מנופים" נקבעת בהגדרות האפשרויות של פריהנד (ראה עמודים 400-402).

4 כדי לשנות את צורתו של הנתיב, גרור את הנקודה שבחרת (ראה איור 4).

איור 4
אחת מהדרכים לשנות את צורתו של נתיב הינה על ידי גרירתה של אחת מהנקודות שלו.



5 לחץ על המקש Shift כדי לבחור בנקודות נוספות.

טיפים

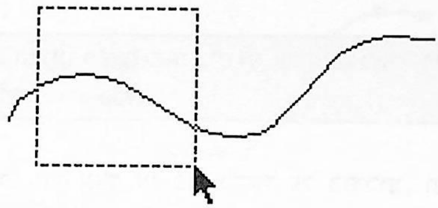
- לחץ על המקש Command/Ctrl כדי לעבור, זמנית, לכלי חץ.
- לחץ במקום כלשהוא על משטח העבודה כדי לבטל את בחירתן של הנקודות.

דרך נוספת לבחירת נקודות הינה על ידי יצירת מסגרת סימון באמצעות החץ, מסביב לנקודות שברצונך לבחור.

בחירת נקודות בעזרת מסגרת הסימון

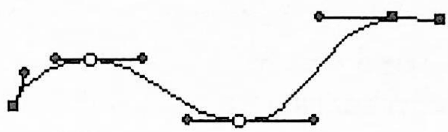
1 הנח את הכלי חץ מחוץ לנקודה או לנקודות שברצונך לבחור.

2 לחץ וגרור, כדי ליצור מסגרת בחירה מלבנית שתקיף את הנקודות שברצונך לבחור (ראה איור 5).



איור 5
יצירת מסגרת סימון באמצעות הכלי חץ.

3 שחרר את העכבר כדי לבחור בכל הנקודות שנמצאות בתוך גבולות מסגרת הסימון (ראה איור 6).



איור 6
הנקודות שבתוך שטחה של מסגרת הסימון שנוצרה באמצעות החץ, נבחרו.

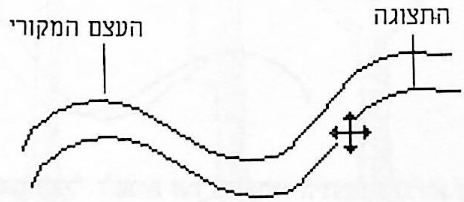
טיפ כדי לבחור בנקודות ביותר משטח אחד, הכן את מסגרת הבחירה הראשונה כפי שתואר לעיל. עתה, לחץ על המקש Shift והכן מסגרת סימון חדשה במקום הרצוי.

בחירה והזזה של עצם

1 הנח את הכלי חץ על הנתיב שברצונך להזיז.

2 לחץ על העכבר לחיצה מתמשכת. על הנתיב יופיע חץ בעל ארבעה ראשים.

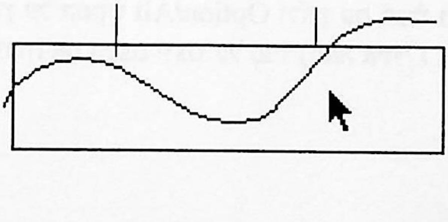
3 המתן כשנייה וגרור, כדי לראות את תמונת העצם הנגרר בעת הזזתו (ראה איור 7).



איור 7
קו נגרד במצב תצוגה.

או

גרור מייד אם אין ברצונך לראות את העצם בזמן ההזזה. במקום תמונת העצם המוזז, תראה ריבוע שיציג את גבולותיו החיצוניים של העצם בלבד (ראה איור 8).



איור 8
קו נגרד ללא תצוגה. רק מסגרת המסמנת את גבולותיו נראית בעת הגרירה.

טיפ

אם אינך רואה את תמונת העצם בעת גרירתו, שנה את העדיפויות עבור השרטוט מחדש (Redraw) (ראה עמוד 408-410).

כדי להגן על צורתו של עצם או כדי להקל על בחירתו, תוכל לקבץ את הנקודות שעליו או את הנקודות של כמה עצמים.

קיבוץ נתיבים

1 בחר את העצם או הנתיב שברצונך לקבץ.

2 בחר בפקודה Modify < Group (התאמה < קיבוץ). במקום אוסף של נקודות בודדות תקבל 4 נקודות בלבד שמסמנות את גבולותיו של הנתיב או של הנתיבים שנבחרו (ראה איור 9).



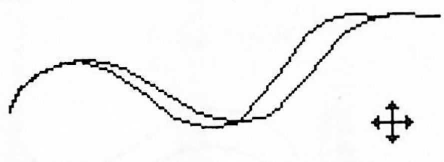
איור 9

עצם מקובץ מציג ארבע נקודות עגינה בגבולותיו של השטח הנבחר.

עבודה עם עצמים מקובצים

1 כדי לבחור בעצם מקובץ, לחץ עם המצביע על העצם.

2 כדי לשנות את גודלו של עצם מקובץ, גרור אחת מידיות הפינה שמקיפות את העצם (ראה איור 10). בעת השינוי יופיע החץ בעל ארבעת הקצוות.



איור 10

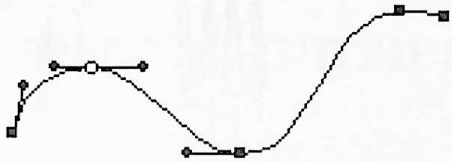
גרור אחת מנקודות העגינה של העצם המקובץ (נקודות העגינה ייעלמו בעת שהחץ בעל ארבע הצלעות ישנה את גודל העצם).

3 כדי לשנות עצם מבלי לשנות את מידותיו היחסיות (ללא עיוות), לחץ על המקש Shift בעת גרירת הידית.

קיימות כמה דרכים לבחירת נקודות בתוך עצם מקובץ.

בחירת נקודה בודדת בתוך עצם מקובץ

1 בחר בעצם. לחץ על המקש Option/Alt ולחץ עם הכלי חץ על העצם. הנקודות הבודדות המרכיבות את העצם יוצגו על פניו (ראה איור 11).



איור 11

לחץ על המקש Option/Alt כדי לבחור נקודות בודדות בעצם מקובץ.

2 המשך ללחוץ על המקש Option/Alt והקש על הנקודה שברצונך לבחור.

3 כדי לבחור נקודות נוספות, לחץ על המקש Shift ולחץ על הנקודות הדרושות.

טיפים

- מלבנים ועיגולים, מקובצים אוטומטית בעת השרטוט.
- כדי לבטל את הקבצתם של מלבן או של אליפסה כדי שניתן יהיה לבחור בהם נקודות בודדות. בחר בפקודה Modify > Alter Path > Reverse Direction.

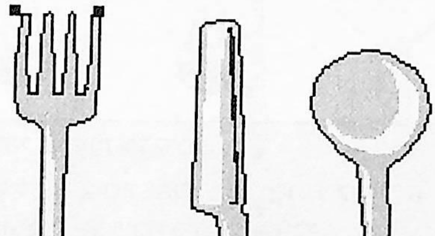
בעת עבודה על עצם מקובץ, תרצה לעתים, ליצור רמות שונות של הקבצה כדי להקל על בחירת עצמים מסוימים. פעולה זו נקראת "קינון" (מלשון קן).

"קינון" עצמים

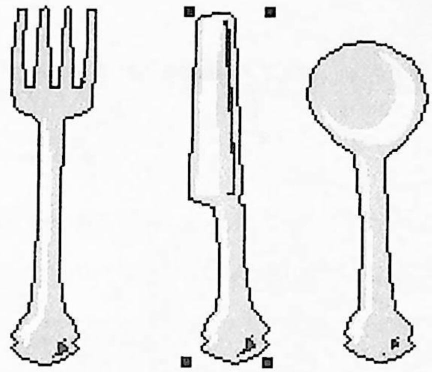
1 בחר בעצם הראשון וקבץ אותו (ראה איור 12). לאחר שתקבץ את העצם, בטל את בחירתו.

איור 12

כדי "לקנן" עצמים, קבץ תחילה את העצם הראשון.

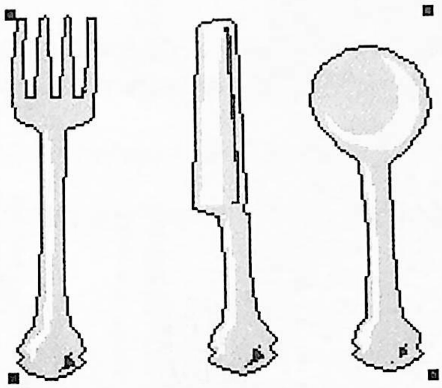


2 בחר את העצם הבא וקבץ גם אותו (ראה איור 13). לאחר שתקבץ את העצם, בטל את בחירתו. קבץ כמה עצמים נוספים.



איור 13
המשך לבחור בעצמים ולקבץ אותם. כל אחד מהעצמים המקובצים מציג את ארבע נקודות העגינה שלו.

3 בחר את כל העצמים המקובצים וקבץ אותם (ראה איור 14).



איור 14
בחר את כל העצמים המקובצים וקבץ אותם ביחד. עתה תופיע על המסך קבוצה חדשה של נקודות עגינה עבור העצם המקובץ הכולל את על העצמים המקובצים.

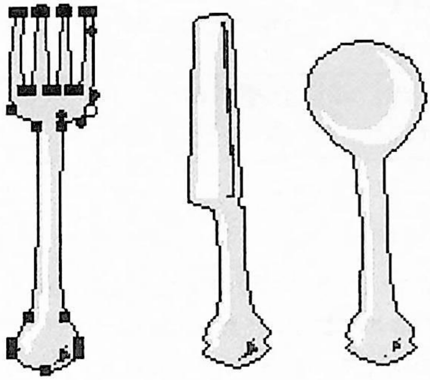
טיפים

- ניתן "לקנן" ביחד, 8 רמות של קיבוץ.
- מספר רב של רמות קיבוץ עלול ליצור בעיות בהדפסת הקובץ. אם הנך ניתקל בבעיות הדפסה, בטל את קיבוץ העצמים בקובץ.

עתה, לאחר שקיבצת את העצמים השונים, עליך למצוא דרך לבחור בעצמים הבודדים שבתוך הקבוצות ה"מקוננות".

עבודה עם עצמים "מקוננים"

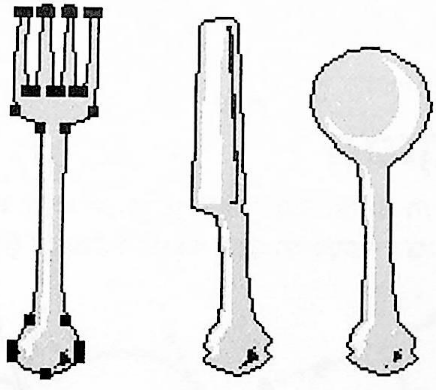
1 לחץ על המקש Option/Alt כדי לבחור בעצם בודד או בנקודה בתוך קבוצה "מקוננת" (ראה איור 15).



איור 15

כדי לבחור בעצם בודד או בנקודה בתוך קבוצה "מקוננת", לחץ על המקש Option/Alt בעת הלחיצה על הקבוצה. נקודות העגינה הבודדות יוצגו על העצם.

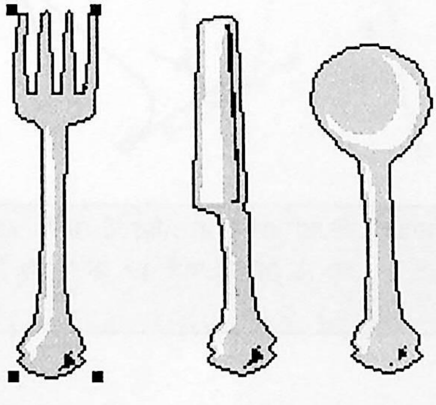
2 לחץ על המקש ~ (טילדה) כדי לבחור ברמה הבאה של ה"קינון" (ראה איור 16).



איור 16

כדי לבחור את הרמה הבאה של ה"קינון" לחץ על המקש ~ (טילדה).

3 המשך ללחוץ על המקש ~ עד שתבחר את כל הרמות הרצויות (ראה איור 17).



איור 17

המשך ללחוץ על המקש ~ עד אשר תראה את נקודות העגינה של רמת ה"קינון" האחרונה.

ביטול הקבצתו של עצם

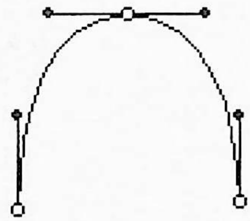
1 בחר בעצם המקובץ.

2 בחר בפקודה Modify < Ungroup (שינוי > ביטול הקבצה). הקבצתו של העצם תבוטל ויוצגו את נקודות העגינה שלו.

טיפ אם "קיננת" עצמים בתוך קבוצה, יהיה עליך לבטל את ההקבצות עבור כל רמה של "קינון".

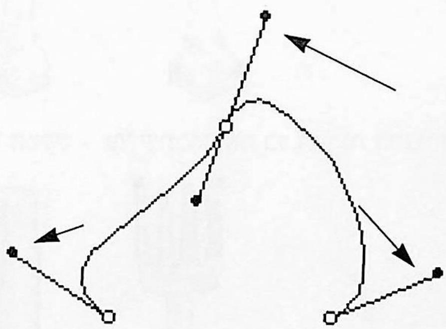
עקרונות הנקודות

כאשר תתחיל לעבוד עם נקודות, תמצא שלכל נקודה יש גם "מנופים" (או ידיות) שמבקרים את תפקודה. ידיות אלה נקראות ידיות הנקודה או ידיות בזייר (על שמו של המתמטיקאי הצרפתי פייר בזייר). ידיות הנקודה הינן קווים שאינם מודפסים והן מבקרות את כיוונה של העקומה שנוצרת באמצעות הנקודה. שינוי כיוונן של ידיות הנקודה משנה את צורתו של הנתיב (ראה איורים 18-19).



איור 18

עצם עם נקודות העגינה שלו.



איור 19

התוצאה שהתקבלה מהזזת הידיות בכיוונים המסומנים.

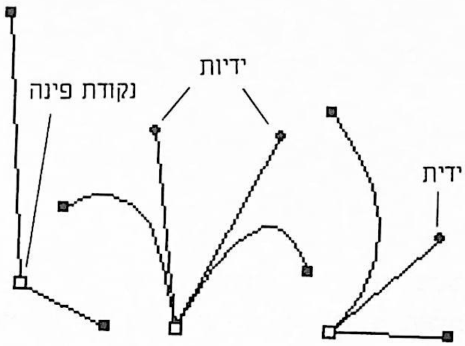
טיפ פריהנד יוצרת שני סוגי ידיות היוצאות מהנקודה. האיורים בספר זה מציגים רק את הידיות הקטנות. תוכל לעבוד גם עם ידיות גדולות על ידי שינוי העדפות פריהנד (ראה עמוד 402-400).

אוניברסיטת חיפה הספריה

עצמים בפריהנד בנויים משלושה סוגים שונים של נקודות: נקודות פינה, נקודות עקומה ונקודות חיבור. הבנת פעולתן של שלושת סוגי הנקודות הינה חיונית לצורך הבנת התמונה כללית של דרך עבודתה של פריהנד.

נקודות פינה

נקודות פינה הינן נקודות עגינה שמאפשרות ליצור שינויי כיוון פתאומיים בנתיב. קיימים שלושה סוגי נקודות פינה (בהתאם לדרך בה הן נוצרו): נקודות ללא ידיות, נקודות בעלות שתי ידיות ונקודות בעלות ידית אחת (ראה איור 20).

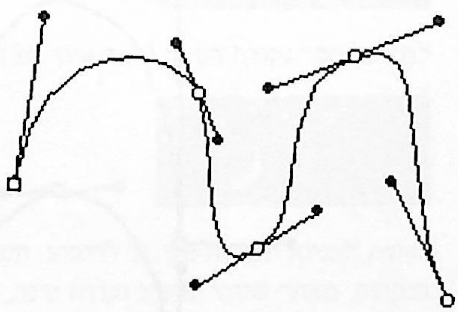


איור 20

נקודות פינה מסומנות על ידי ריבועים קטנים ויכולות להיות ללא ידיות (משמאל), בעלות שתי ידיות (באמצע) או ידית אחת (מימין).

נקודות עקומה

נקודות עקומה הינן נקודות עגינה שיוצרות עקומות "חלקות" לאורך הנתיב. אורכן של נקודות העקומה קובע את צורת העקומה (ראה איור 21).

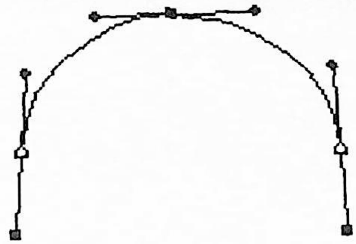


איור 21

נקודות עקומה מוצגות כנקודות עגולות וכוללות, תמיד, שתי ידיות המבקרות את צורתה של העקומה.

נקודות חיבור

מטרתן של נקודות החיבור הינה לפקח על החיבור בין קטעי נתיב שונים (ראה איור 22). נקודות חיבור יכולות להיות בעלות ידית אחת או שתיים. כאשר נקודת חיבור מופיעה בין קו ישר לבין עקומה, תופיע רק ידית אחת לנקודה והיא תהיה בכיוונו של הקו הישר. כאשר נקודת עגינה מופיעה בין שתי עקומות היא מכילה שתי ידיות והן נשלטות על ידי מיקומן של הנקודות שמשני צדיה.

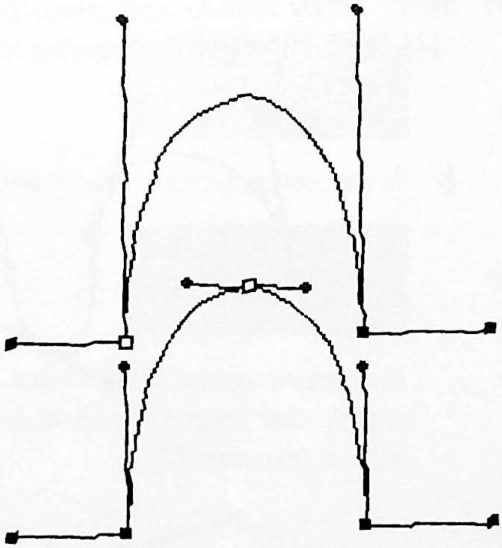


איור 22

נקודות פינה מוצגות על ידי משולשים וכוללות תמיד ידיות נקודה.

"חוק ה-1/3"

ככלל, אתה נזקק רק לשתי נקודות עקומה כדי ליצור עקומה על גבי נתיב. אם העקומה הינה "תלולה" מדי תמצא שידיות הנקודה מתחילות "לשבור" את "חוק ה-1/3". חוק זה קובע שאורכן של ידיות הנקודה עבור כל קטע קו אסור שיעלה על 1/3 מגודלו של קטע העקומה (ראה איור 23).



איור 23

"חוק ה-1/3" קובע שיש להגביל את גודלן של ידיות הנקודה עבור כל קטע, לגודל שלא יעלה על 1/3 מאורכו של הקטע.

מה קורה אם תעבור על "חוק ה-1/3"? אף אחד לא יבוא לאסור אותך, כמובן, אולם תמצא שתתקשה לערוך את העקומות עם קווים כה ארוכים.

הדרך הטובה ביותר ללמוד אודות נקודות, הינה על ידי המרתן מסוג נקודה אחד לאחר. למרבית המזל, פריהנד מספקת דרך פשוטה ביותר לבצע זאת.

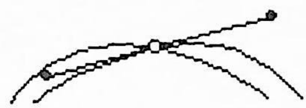
שינוי נקודות באמצעות בקרת העצמים

1 השתמש בכלי השרטוט החופשי כדי לשרטט קו "גלי" המכיל 3 נקודות לפחות.

2 השתמש בכלי חץ כדי לבחור אחת מהנקודות על הנתיב.

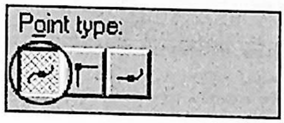
טיפ

אם תסובב את ידית הנקודה שמצידה האחד של הנקודה, תזוז גם הידית שמצידה השני. פעולה זו כעין פעולת "מאזניים" שמטרתה לשמור על עקומה "חלקה" (ראה איור 24).



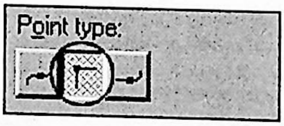
איור 24
סיבוב ידית אחת של נקודת עקומה מזיז גם את הידית שמצידה השני של הנקודה.

3 בחר בפקודה Window < Inspector < Object (חלון > בקרה > עצמים). תראה שנקודת העקומה מודגשת מתחת לכיתוב Point type (סוג הנקודה) (ראה איור 25).



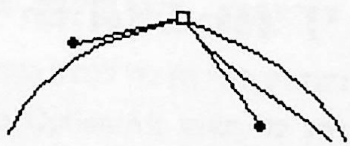
איור 25
סמל נקודת העקומה בתבנית בקרת העצמים.

4 לחץ על סמל נקודת הפינה (ראה איור 26).



איור 26
סמל נקודת הפינה בתבנית בקרת העצמים.

נקודת העגינה תשתנה מעיגול לריבוע. השתמש בכלי חץ כדי לגרור אחת מידיות הנקודה. מאחר שזוהי עכשיו נקודת פינה, תוכל לשנות את הזווית עבור כל אחת מהידיות (ראה איור 27).

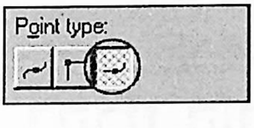


איור 27
ידיות נקודת הפינה ניתנות לתמרון בנפרד.

5 כדי להמיר את הנקודה לנקודת חיבור, לחץ על דמות נקודת החיבור בתבנית הבקרה (ראה איור 28). הנקודה הלבנה תשתנה למשולש.

איור 28

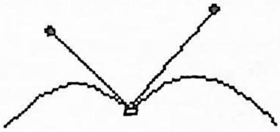
סמל נקודת הפינה בתבנית בקרת העצמים.



שתי הידיות שיוצאות מנקודת החיבור אינן ניתנות להזזה מצד לצד וניתן רק להאריכן (ראה איור 29).

איור 29

ידיות נקודת חיבור שומרות על מיקומן היחסי.



בעת המרת נקודת עקומה לנקודת פינה, הידיות אינן משתנות אוטומטית. כדי ליצור נקודת פינה עם קווים ישרים שיוצאים ממנה ולא עם קווי עקומה יש לבטל את שתי ידיות הנקודה.

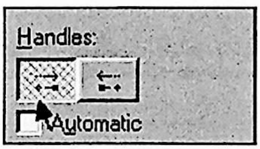
"הסגת" ידיות נקודה באמצעות בקרת העצמים

1 לחץ על נקודת הפינה המכילה את שתי ידיות הנקודות היוצאות ממנה.

2 לחץ על אחד מסמלי הנקודות הנמצאים תחת הכיתוב Handles ב-Object Inspector (ראה איור 30). אחת מהידיות שיוצאות מהנקודה תיסוג אליה. (ראה איור 31).

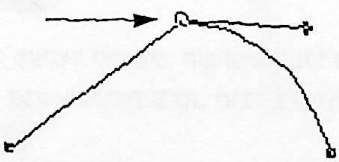
איור 30

לחץ על סמל הידיות (Handles) כדי "להסיג" ידית נקודה.



איור 31

הסגת ידית נקודת.



3 לחץ על הסמל השני כדי להסיג את הידית השנייה.

4 אם הנקודות שמשני צידי נקודת הפינה הינן נקודות עקומה, הקו לא יהיה ישר. כדי ליישר את הקו יהיה עליך להסיג גם את ידיות הנקודה של שתי נקודות אלה.

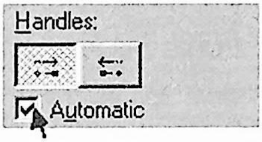
תוכל להשתמש בבקרת העצמים כדי לחזור ולהציג ידיות "נסוגות" מכל נקודה.

ביטול "הסגת" ידיות נקודה

1 לחץ על הנקודה שממנה תרצה "לשלוף" את הנקודות.

2 אם זו היא נקודת פינה, המר אותה תחילה לנקודת עקומה או לנקודת חיבור.

3 לחץ על הריבוע Automatic שמתחת לסמלי הידיות בתבנית Objects Inspector (ראה איור 32). אם הנקודה הינה נקודת עקומה, יופיעו שתי ידיות. אם הנקודה הינה נקודת חיבור תופיע ידית אחת או שתיים, בהתאם לצורתו של הנתיב.



איור 32

לחץ בריבוע Automatic כדי "לשלוף" את ידיות הנקודה של נקודת עקומה או נקודת חיבור.

תוכל גם להשתמש בכלי חץ כדי "להסיג" ו"לשלוף" נקודות בצורה ידנית.

"הסגת" נקודות בצורה ידנית

1 בחר בנקודה על קו גלי, כדי להציג את ידיותיה.

2 הצב את הכלי חץ על הנקודה שבקצה הידית.

3 גרור את הנקודה אל תוך נקודת העגינה (ראה איור 33).



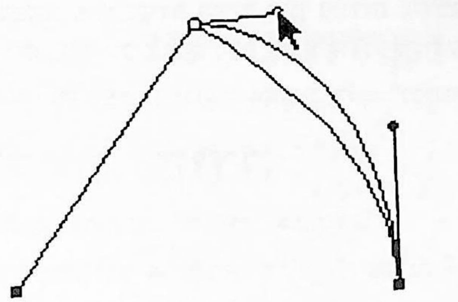
איור 33

תוכל "לגרור" ידית בצורה ידנית אל תוך נקודת הפינה שלה.

"שליפת" ידיות בצורה ידנית

1 השתמש בכלי חץ כדי לבחור בנקודה שממנה תרצה "לשלוף" ידיות.

2 לחץ על המקש Option/Alt וגרור החוצה מהידית. הידית "תישלף" מתוך הנקודה (ראה איור 34).



איור 34

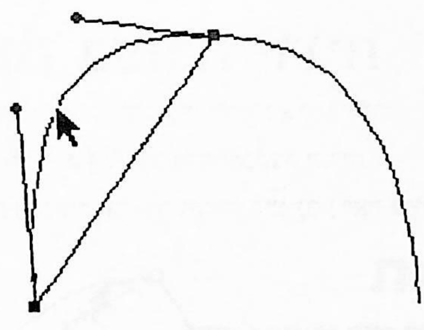
לחץ על המקש Option/Alt וגרור מהנקודה כדי "לשלוף" ידנית ידיות מאותה נקודה.

תוכל גם לשלוף שתי ידיות בעת ובעונה אחת מכל אחת מהנקודות שבשני קצותיו של קטע.

"שליפה" ידנית של שתי ידיות

1 השתמש בכלי חץ כדי לבחור בקטע קו בין שתי נקודות.

2 לחץ על המקש Option/Alt וגרור את קטע הקו. ידיות "יישלפו" משתי הנקודות שמצידי הקו (ראה איור 35).



איור 35

לחץ על המקש Option/Alt וגרור את קטע הקו כדי "לשלוף" ידיות מן הנקודות שמשני צידי הקו.

לאחר שתיצור נקודות של עצמים ונתיבים, תמצא לעתים, שברצונך למוחקם. למרות שהתהליך השמטת נקודות וקווים הינו זהה, התוצאה המתקבלת שונה.

מחיקת עצם

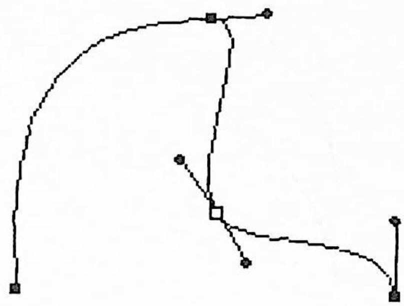
1 בחר בעצם כדי שיוצגו נקודות העגינה שלו. אם העצם מקובץ, יוצגו ארבע נקודות העגינה שלו.

2 לחץ על המקש Delete או בחר בפקודה Edit > Clear (עריכה > מחיקה).

מחיקת נקודה מנתיב

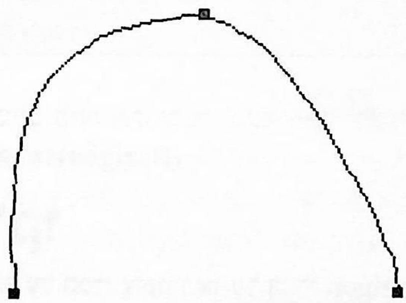
1 בחר את הנקודה שברצונך למחוק.

2 לחץ על המקש Delete. הנקודה תימחק וצורתו של הנתיב תשתנה (ראה איורים 36-37).



איור 36

כדי למחוק נקודה מנתיב בחר בנקודה ולחץ על המקש Delete.



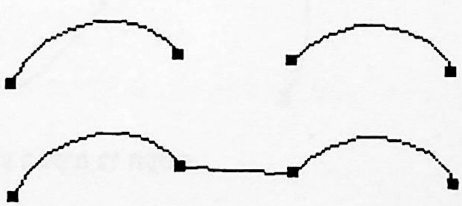
איור 37

השמטת נקודה משנה את צורתו של הנתיב.

חיבור נקודות

1 בחר בשני נתיבים פתוחים.

2 בחר בפקודה Modify > Join (שינוי > חיבור). פריהנד תיצור נתיב בין שתי נקודות הקצה הקרובות של הנתיבים (ראה איור 38). אם שתי הנקודות מונחות האחת על גבי השנייה, פריהנד תחבר אותן לנקודה אחת.



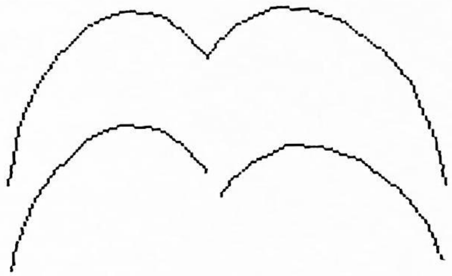
איור 38

הנתיבים העליונים נבחרו והופעלה עליהם הפקודה Join (חיבור). נוצר נתיב חדש שמחבר בין שני הנתיבים שנבחרו.

פיצול נקודה

1 בחר בנקודה יחידה על הנתיב.

2 בחר בפקודה Split < Modify (שינוי > פיצול). פריהנד תפצל את הנקודה לשתי נקודות מונחות האחת על גבי השנייה (ראה איור 39).



איור 39

הנתיב העליון נבחר והופעלה עליו הפקודה Split (פיצול). נוצרו שני נתיבים המוצגים בתחתית האיור. (הנתיבים הוזזו כדי להציגם בנפרד).

טיפ אין שום סימן המצביע על כך שהנקודה מפוצלת. בחר בנקודה והזז אותה ידנית, כדי לראות את הנקודה השנייה.

הוספת נקודות לנתיב הינה מתוחכמת, מעט יותר. לצורך כך עליך להשתמש בכלי ציפורן או בכלי עקומה (Bezigon).

הוספת נקודה לקו

1 בחר בקו ולחץ על הכלי ציפורן או על הכלי Bezigon בארגז הכלים (ראה פרק 6, "הציפורן והכלי עקומות (Bezigon)").

2 הזז את המצביע עם הסימן + על הנתיב והצב אותו במקום שבו תרצה להוסיף את הנקודה. לחץ על העכבר (ראה איור 40).



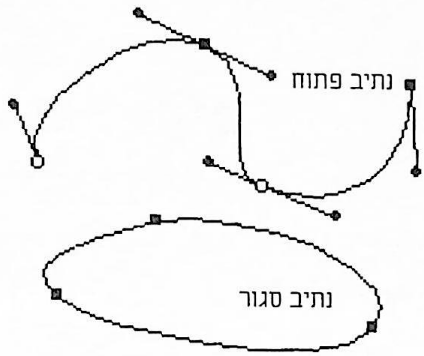
איור 40

כדי להוסיף נקודה לנתיב, לחץ עם הכלי ציפורן או הכלי עקומה, על הנתיב הנבחר.

3 נקודה תופיע במקום בו הקשת.

טיפ אם תלחץ במקום מרוחק מדי מהנתיב, תיצור נקודה חדשה שאינה חלק מהנתיב.

קיימים שני סוגי נתיבים: פתוחים וסגורים. לנתיבים פתוחים יש נקודות התחלה וסיום. פיסת חבל הינה דוגמה לנתיב פתוח. לנתיבים סגורים אין נקודות התחלה וסיום. גומייה הינה דוגמה טובה לנתיב סגור (ראה איור 41).

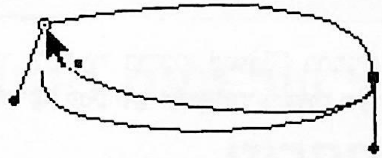


איור 41

לנתיב פתוח (למעלה) יש נקודות קצה. לנתיב סגור (למטה) אין נקודות קצה.

סגירת נתיב מוכן

אם יצרת כבר נתיב פתוח והחלטת לסגור אותו, השתמש בכלי חץ כדי לגרור אחת מנקודות הקצה שלו ולהניחה על נקודת הקצה השנייה. כאשר הנקודות יגעו האחת ברעותה, הנתיב ייסגר (ראה איור 42).



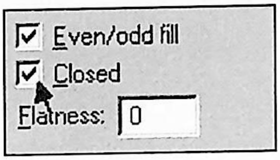
איור 42

כדי לסגור נתיב מוכן, גרור אחת מנקודות הקצה והנח אותה על נקודת הקצה השנייה.

טיפ אם האפשרות Snap to Point (הצמדה לנקודה) מופעלת, יופיע ריבוע קטן ליד המצביע בעת שתתקרב לטווח סגירת הנתיב.

האם נתיב פתוח או סגור

תוכל לראות אם הנתיב פתוח או סגור על ידי התבוננות בתבנית Objet Inspector (ראה איור 43).

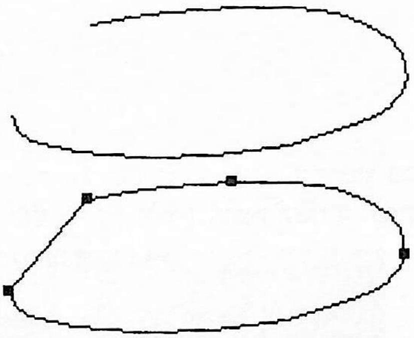


איור 43

סימון בריבוע שליד הכיתוב Closed (סגור) בתבנית Objet Inspector מראה שהנתיב סגור.

פתיחה או סגירה של נתיב באמצעות בקרת העצמים

1 כדי לסגור נתיב פתוח, לחץ על הריבוע Closed בתבנית Objet Inspector. הנתיב ייסגר על ידי הוספת קטע קו בין שני קצותיו (ראה איור 44).



איור 44

סגירת נתיב פתוח (למעלה), מוסיפה קטע קו בין שתי נקודות הקצה של הנתיב (למטה).

2 כדי לפתוח נתיב סגור, לחץ על הריבוע Closed בתבנית Objet Inspector. הנתיב ייפתח על ידי מחיקת קטע הקו שבין שתי נקודות הקצה.

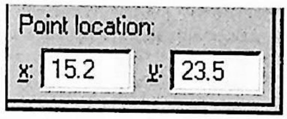
למרות שהזזה ידנית של נקודה או שינוי צורתו של עצם הינן פעולות פשוטות יחסית, כדאי שתנסה לבצע זאת בדרך מספרית.

הזזת נקודה או עצם מקובץ בצורה מספרית

1 לחץ על הנקודה או על העצם המקובץ שברצונך להזיז. לחץ על התבנית Object Inspector.

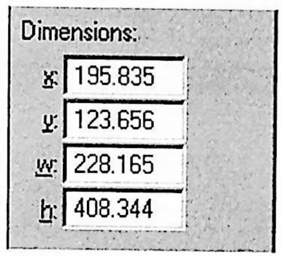
2 אם בחרת בנקודה, יוצגו בתחתית התבנית, קוארדינטות צירי x ו-y של מיקום הנקודה (ראה איור 45).

איור 45
קואורדינטות x ו-y של נקודה מופיעות בתבנית Object Inspector (בקרת העצמים).



3 אם בחרת בעצם מקובץ, יוצגו בתחתית התבנית, קואורדינטות צירי x ו-y של נקודת העגינה השמאלית התחתונה של העצם (ראה איור 36).

איור 46
קואורדינטות x ו-y של נקודה העגינה השמאלית התחתונה של עצם מקובץ מופיעות בתבנית בקרת העצמים.



4 לחץ פעמיים על השדות x ו-y וקבע את קואורדינטות היעד עבור הנקודה או העצם המקובץ.

טיפ

קואורדינטות x מתחילות בפינה השמאלית התחתונה של המסך וגדלות ככל שזזים ימינה על המסך. קואורדינטות y מתחילות בפינה השמאלית התחתונה של המסך וגדלות ככל שזזים למעלה על המסך.

5 לחץ על המקש Return או Enter כדי לקבוע את הקואורדינטות החדשות.

טיפ

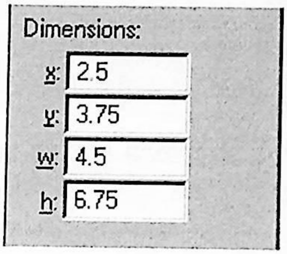
כדי להזיז עצם בצורה מספרית מבלי לקבץ אותו תחילה, השתמש בהגדרות ההזזה בתבנית Transform (עיבוד).

שינוי גודל של עצם מקובץ בצורה מספרית

1 בחר בעצם מקובץ.

2 בחר בתבנית Object Inspector.

3 במרכז הטבלה מצא את החלונות w ו-h שנמצאים תחת הכיתוב Dimensions (מידות) (ראה איור 47).



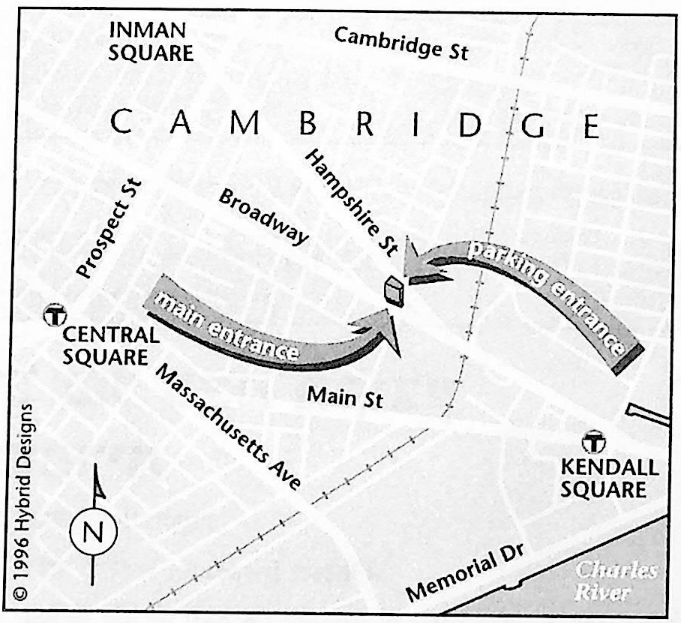
איור 47
מידות הרוחב (w) והגובה (h) מאפשרות לקבוע מידות חדשות עבור עצם מקובץ.

4 לחץ פעמיים בכל אחד מהחלונות וקבע את המידות החדשות עבור העצם המקובץ.

5 לחץ על המקש Return או Enter כדי לקבוע את המידות החדשות.

טיפים

- מלבנים ועיגולים, מקובצים תמיד אוטומטית, בעת יצירתם.
- קואורדינטות x ו-y וערכי הרוחב והגובה נמדדים באותן יחידות מידה שהוגדרו עבור המסמך. (כדי לשנות את יחידות המידה עבור המסמך, ראה בפרק 6).



מפה: מרטין וון וייס

6 הציפורן והכלי עקומות (Bezigon)

כפי שכבר ציינו קודם לכן, הכלי ציפורן והכלי עקומה (Bezigon) מאפשרים לשרטט בצורה מדויקת יותר, מאשר כלי השרטוט החופשי. אולם, השימוש בכלים אלו אינו כה פשוט כמו השימוש באותו כלי.

בפרק זה תלמד:

- להבין את ההבדלים בין הכלי ציפורן לכלי עקומה (Bezigon).
- ליצור סוגים שונים של נקודות ונתיבים באמצעות כל אחד מהכלים.
- להוסיף נקודות לנתיבים קיימים.

ההבדלים בין הכלי ציפורן לכלי עקומה

שני הכלים, הציפורן (ראה איור 1) והעקומה (Bezigon) (ראה איור 2) מאפשרים לבצע שרטוטים מדויקים יותר מאלה של הכלי שרטוט חופשי. ובכן, מה הוא ההבדל בין שני הכלים? במבט ראשון תמצא שההבדל קטן ביותר. לאמתו של דבר, לאחר יצירת הנתיב אין דרך לדעת באיזה מהכלים הוא נוצר.



איור 1

הכלי ציפורן בארגז הכלים.



איור 2

הכלי עקומה (Bezigon) בארגז הכלים.

ההבדל היסודי הוא שהציפורן מאפשרת לתמרן את הידיות בעת הנחת הנקודה והכלי עקומה מאפשר הצבה מיידית של נקודות כאשר ידיות הנקודה נקבעות אוטומטית.

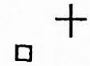
לאחר הצבת נקודות באמצעות העקומה, עליך לשוב ולהתאים את ידיות הנקודות. לפיכך, לימוד השימוש בכלי עקומה הינו פשוט יותר. אולם, לאחר התמחות, תמצא שהשימוש בכלי ציפורן הינו, בסופו של דבר, מהיר יותר.

כל אחד מהתרגילים בפרק זה מיועד לכלי עקומה ולציפורן.

שרטוט עצם בעל קווים ישרים

1 בארגז הכלים, בחר בכלי ציפורן או בכלי עקומה.

2 הצב את המצביע בנקודת ההתחלה של הנתיב ולחץ. נקודת פינה תופיע כריבוע לבן (ראה איור 3).

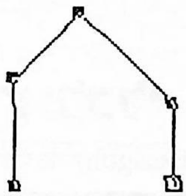


איור 3

לחיצה באמצעות הכלי ציפורן או הכלי עקומה, יוצרת נקודת פינה הנראית כריבוע חלול.

3 הצב את המצביע במיקום שונה עבור הנקודה השנייה של הנתיב ולחץ. קו יתמשך מן הנקודה הראשונה אל הנקודה החדשה.

4 המשך להקיש עד אשר תיצור את כל צלעותיו של העצם (ראה איור 4).



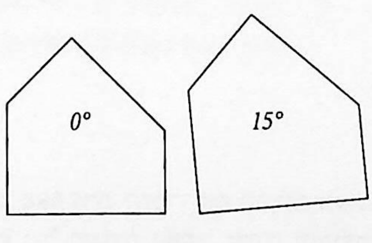
איור 4

קווים ישרים נמתחים בין נקודות הפינה.

5 סגור את הנתיב על ידי לחיצה על נקודת ההתחלה.

6 לאחר סיום שרטוט הנתיב, לחץ על המקש Tab כדי לבטל את בחירתו של הנתיב ולהתחיל נתיב חדש.

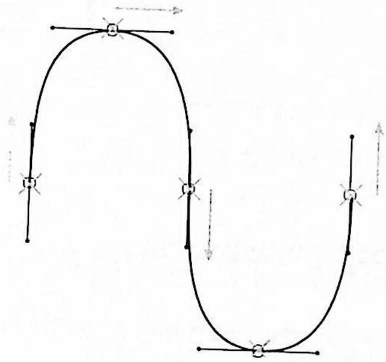
טיפ לחץ על המקש Shift כדי להגביל את השרטוט לקווים אנכיים או אופקיים בלבד. זווית ההגבלה נקבעת בתבנית בקרת המסמך (Document Inspector) (ראה איור 5).



איור 5

השוואה בין עצם ששורטט עם הגבלה (לחיצה על המקש Shift) בזווית של 0° לבין עצם דומה ששורטט עם הגבלה של 15°.

הכלים ציפורן ועקומה מאפשרים ליצור עקומות "חלקות". עקומות כאלה מאפשרות לבצע שינויי כיוון ללא שינויים פתאומיים בצורת הנתיב (ראה איור 6).



איור 6

נתיב עקומה "חלקה" עם ידיות הנקודה מוצגות. החצים האפורים מראים כיצד הנתיב נגרר באמצעות הציפורן. סימני ה-X מראים היכן עליך ללחוץ על הכלי עקומה תוך לחיצה על המקש Option/Alt.

יצירת עקומה "חלקה" באמצעות הכלי עקומה

1 בחר בכלי עקומה ולחץ על המקש Option/Alt, עד שתסיים את שרטוט הנתיב.

2 התחל בנקודה השמאלית ולחץ בכל מקום בו תרצה להציב נקודות עגינה.

3 המשך ללחוץ עד שתסיים את הנחת הנקודות.

4 השתמש בכלי חץ כדי להזיז את ידיות הנקודה עד אשר העקומה תעוצב כהלכה.

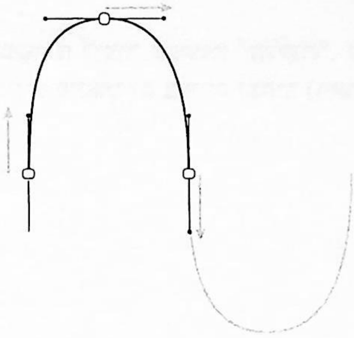
טיפ

התאמת ידיות הנקודה הינה פעולה משולבת של שינוי הזווית ואורך הידית. אל תגביל את עצמך בשינויה של ידית אחת בלבד.

יצירת עקומה "חלקה" באמצעות הכלי ציפורן

1 בחר בכלי ציפורן.

2 התחל בשרטוט הנקודה השמאלית וגרור כלפי מעלה (אל תלחץ) עד שתיצור ידית שאורכה כ-1/3 מהעקומה שברצונך ליצור (ראה איור 7).



איור 7
כדי ליצור עקומה "חלקה" באמצעות הציפורן, גרור והצב נקודות עגינה בכל מקום בו הנתיב משנה כיוון (הקו האפור מציג את המשך הנתיב).

3 המשך להציב את נקודות העגינה עבור העקומה וגרור בכל פעם עד ל-1/3 המרחק.

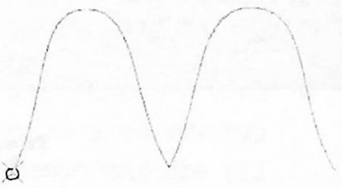
4 בטל את בחירת הנתיב לאחר שתסיים להציב את הנקודות.

טיפ לחץ על המקש Shift כדי להגביל את כיוון הידיות, אופקית או אנכית.

לעתים, יהיה עליך ליצור עקומה "קופצנית". חשוב על עקומה כזו כעל נתיב קפיצתו של כדור גומי. השינויים הפתאומיים בעקומה הם המקומות בהם הכדור נוגע ברצפה ומנתר שנית כלפי מעלה.

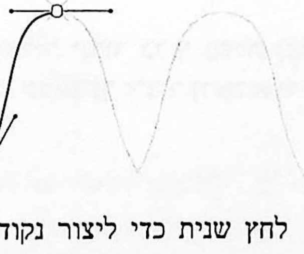
שרטוט עקומה "קופצנית"

1 לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור את נקודת הפינה הראשונה (ראה איור 8).



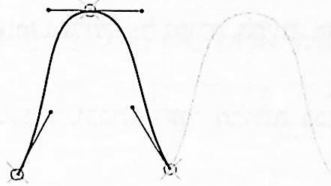
איור 8
כדי להתחיל ביצירת נתיב של עקומה "קופצנית" לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור נקודת פינה.

2 לחץ על המקש Option/Alt בעת ההקשה כדי ליצור נקודת עקומה (ראה איור 9).



איור 9
כדי להמשיך ביצירת העקומה ה"קופצנית" לחץ עם הכלי עקומה, תוך לחיצה על המקש Option/Alt, כדי ליצור נקודת עקומה.

3 לחץ שנית כדי ליצור נקודת פינה (ראה איור 10). שים לב שמנקודת הפינה יוצאות ידיות נקודה. הדבר נובע מכך שפריהנד מוסיפה, באופן אוטומטי, ידיות לנקודות פינה שמחוברות לנקודות עקומה.



איור 10
כדי להמשיך ביצירת העקומה ה"קופצנית" לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור נקודת פינה חדשה.

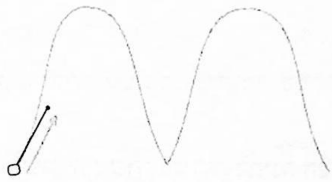
4 לחץ על המקש Option/Alt בעת ההקשה, כדי ליצור נקודת עקומה שנייה.

5 לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור את נקודת הסיום.

6 הזז ידנית את ידיות הנקודות עד אשר תעצב את העקומה כרצונך.

יצירת עקומה "קופצנית" בעזרת הכלי ציפורן

1 לחץ על המקש Option/Alt בעת גרירת הציפורן כדי ליצור נקודת פינה עם ידית (ראה איור 11).

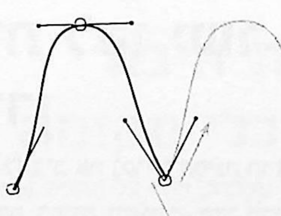


איור 11
כדי להתחיל בשרטוט עקומה "קופצנית", לחץ על המקש Option/Alt וגרור את הכלי ציפורן. כך תיצור נקודת פינה עם ידיות.

2 גרור כדי ליצור נקודה שנייה, נקודת עקומה.

3 גרור כלפי מטה בנקודה השלישית. שתי ידיות נקודה יתמשכו מתוך הנקודה. אל תשחרר את לחצן העכבר.

4 כאשר ידית הנקודה שמאחור "נמתחה" במידה מספקת, לחץ על המקש Option. כעת תוכל לסובב את ידית הנקודה הקדמית, כדי לישר אותה כראוי (ראה איור 12). עתה, תוכל לשחרר את לחצן העכבר.



איור 12
כדי ליצור נקודת פינה עם שתי ידיות, גרור כלפי מטה. כאשר הידיות נמתחות אחורה במידה מספקת, לחץ על המקש Option/Alt וגרור בכיוון החץ השני.

5 גרור כדי ליצור את הנקודה הבאה, נקודת עקומה.

6 גרור כדי ליצור את הנקודה האחרונה. גם עתה, שתי ידיות יתמשכו מן הנקודה. כאשר הידית שמאחור נמתחה במידה מספקת, שחרר את לחצן העכבר.

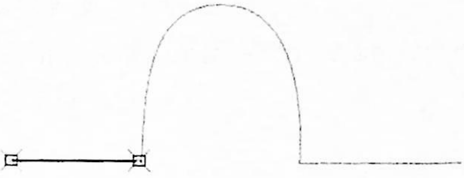
7 לחץ על המקש Option/Alt ולחץ על נקודת הסיום. ידיות הנקודה ייסוגו אל תוכה.

דמיין לעצמך שאתה נוהג במכונית ולפתע ישנה תלולית בכביש. כך נראית הצורה שתלמד לבצע כעת.

יצירת עקומה מחוברת לקו ישר באמצעות הכלי עקומה

1 הנקודה הראשונה הינה נקודת פינה. לפיכך לחץ עם הכלי עקומה, כדי להציבה.

2 הנקודה השנייה הינה נקודת פינה לפיכך לחץ עם הכלי עקומה. כדי להגביל את כיוון הקווים, לחץ על המקש Shift (ראה איור 13).

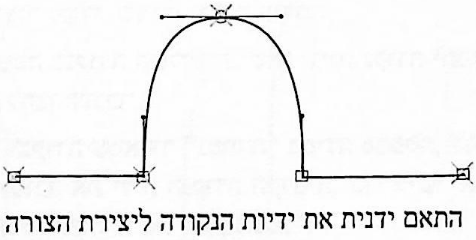


איור 13

כדי להתחיל בשרטוט עקומה מחוברת לקו ישר, לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור שתי נקודות פינה.

3 לחץ על המקש Option/Alt ולחץ עם הכלי עקומה במקום בו יהיה ראשה של העקומה.

4 לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור את שתי נקודות הפינה הבאות (ראה איור 14).



איור 14

לחץ על המקש Option/Alt ולחץ בקצה העליון של העקומה. עתה לחץ עם הכלי עקומה, כדי ליצור את שתי נקודות הפינה.

5 התאם ידנית את ידיות הנקודה ליצירת הצורה הרצויה.

יצירת עקומה מחוברת לקו ישר באמצעות הכלי ציפורן

1 לחץ עם הכלי ציפורן כדי להציב את נקודת הפינה הראשונה.

2 לחץ, כדי ליצור את נקודת הפינה השנייה. כדי להוסיף ידית לנקודה לחץ על המקש Option/Alt וגרור באמצעות הציפורן (ראה איור 15).

איור 15

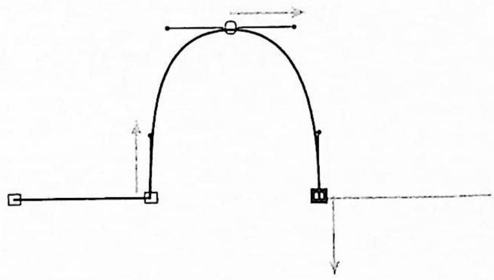
כדי להוסיף ידית לנקודת פינה, לחץ על המקש Option/Alt וגרור על הנקודה.



3 גרור את הציפורן כדי להציב נקודת עקומה בראש העקומה.

4 גרור את הציפורן כדי ליצור נקודת עקומה עם שתי ידיות. שחרר את לחצן העכבר כאשר אורכה של הידית הנמתחת לכיוון העקומה משביע את רצונך.

5 לחץ על המקש Option/Alt ולחץ על הנקודה שיצרת בפעולה 4 לעיל. בדרך זו תהפוך את הנקודה לנקודת פינה ותסיג את הידית השנייה (ראה איור 16).

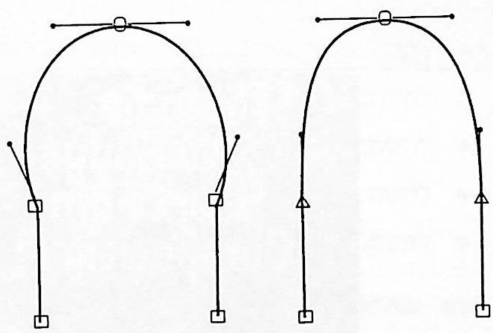


איור 16

כדי להמיר נקודת עקומה לנקודת פינה בעלת ידית אחת בלבד, לחץ על המקש Option/Alt ולחץ שוב על הנקודה. לחיצה זו תסיג אחורה את הידית הקדמית היוצאת מן הנקודה ותשאיר ידית אחת בלבד.

6 לחץ, כדי להציב את נקודת הפינה האחרונה.

נקודות חיבור משמשות ליצירת מעברים "חלקים" בין קטעי קו ישר לקטעי עקומה. נקודות חיבור מופיעות כנקודות משולשות (ראה איור 17)



איור 17

ההבדל בין השימוש בנקודת פינה כנקודות מעבר בין קטעים (משמאל), לבין השימוש בנקודות חיבור (מימין).

יצירת נקודות חיבור באמצעות הכלי עקומה

בחר בכלי עקומה, לחץ על המקש Control ועל לחצן העכבר (מקינטוש), או לחץ על המקש Alt ועל הלחצן הימני של העכבר (חלונות). הידית תיווצר ותיושר אוטומטית בעת שרטוט את הקטע הבא.

יצירת נקודות חיבור באמצעות הכלי ציפורן

בחר בכלי ציפורן, לחץ על המקש Control ועל לחצן העכבר כדי ליצור נקודת חיבור (מקינטוש), או לחץ על המקש Alt ועל הלחצן הימני של העכבר (חלונות).

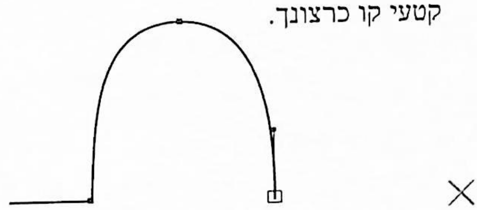
אתה עשוי לסיים יצירת נתיב ולהיווכח לאחר מכן, שברצונך להוסיף נקודות אל קצה הקו (הדבר ניתן להיעשות רק בנתיבים פתוחים).

הוספת נקודות לסוף נתיב

1 בחר את הנתיב שברצונך להרחיב.

2 בחר באחת מנקודות הקצה של הנתיב.

3 לחץ או גרור את הכלי ציפורן או את הכלי עקומה, בנקודה בה תרצה להציב את הנקודה הבאה (ראה איור 18). פריהנד תמלא את קטע הקו החסר. המשך להוסיף קטעי קו כרצונך.



איור 18

כדי להמשיך בנתיב, בחר באחת מנקודות הקצה. עתה לחץ או גרור את הכלי ציפורן או הכלי עקומה, במקום שבו תרצה להציב את הנקודה הבאה (מסומן ב-X).

טיפ

פעולות נתיב אחרות, כדוגמת חיבור שני נתיבים פתוחים, פיצול נתיבים וחיתוך נתיבים, נידונות בהרחבה בפרק 16, "פעולות על נתיבים".



איור: ריי וילרוסה

7 הזזה ושינויים

עתה, לאחר שלמדת ליצור עצמים, קרוב לוודאי שתרצה גם לשנותם. גם הזזת עצם נחשבת לשינוי. על ידי הזזה ושינוי עצמים תוכל להמיר צורות פשוטות לאפקטים מיוחדים ודרמטיים.

בפרק זה תלמד כיצד:

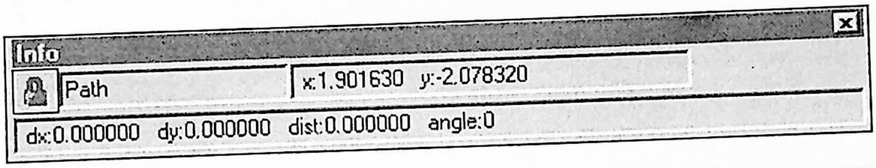
- לגזור, להעתיק ולהדביק עצמים.
- להזיז עצמים.
- להעתיק עצמים תוך תזוזה.
- להזיז, לשנות גודל, לסובב, להטות ולהפוך עצמים, בצורה ידנית ובצורה מספרית.
- להבין את ההגדרות בסרגל המידע.
- להשתמש בפקודת השכפול.
- להשתמש בטכניקה הנקראת שכפול רב עוצמה.
- להשתמש בידיות השינוי.
- להשתמש בכלי שרטוט חופשי כדי לשנות עצמים.

כפי שקראת בפרק 5, תוכל להזיז עצם בדרך פשוטה ביותר על ידי הקשה עליו וגרירתו אל מקום כלשהוא על העמוד. אם ברצונך לדעת פרטים אודות מיקומו של הקובץ הנגרר, תוכל לראות את המידע בסרגל המידע.

קריאת סרגל המידע

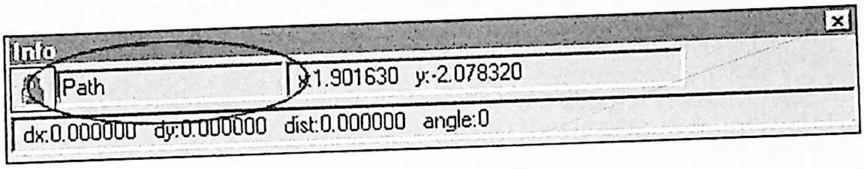
1 בחר בפקודה Window < Toolbars < Info (חלון < סרגלים < מידע), כדי להציג את סרגל המידע.

2 גודלו של סרגל המידע ניתן לשינוי לשורה אחת, אנכית או אופקית, או למלבן (ראה איור 1).

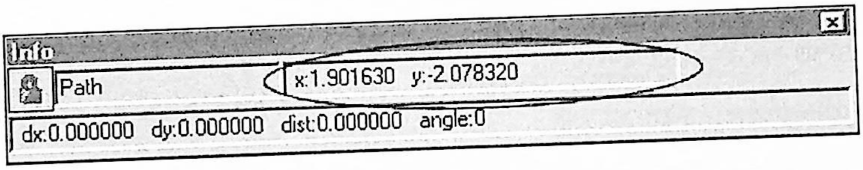


איור 1
סרגל המידע בצורת מלבן.

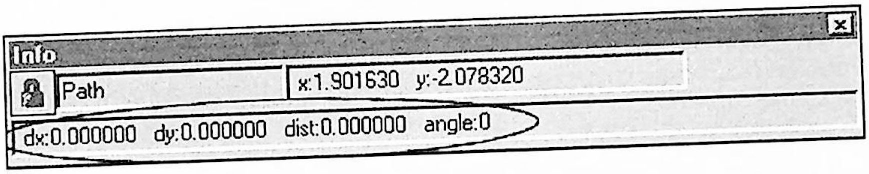
הנתונים בסרגל המידע משתנים בהתאם למיקומו של המצביע או הפעולה המבוצעת (ראה איורים 2-5). לפניך הפרטים המוצגים בסרגל המידע.



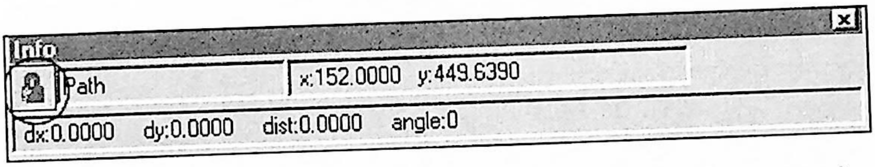
איור 2
שדה העצם (מוקף בעיגול), מראה את סוג העצם או את מספר העצמים שנבחרו.



איור 3
שדה המיקום (מוקף בעיגול), מציג את הקואורדינטות x ו-y של מיקום המצביע.



איור 4
שדה המידע (מוקף בעיגול), מציג נתונים שונים של העצם הנבחר.



איור 5
שדה המנעול (מוקף בעיגול), מראה אם העצם נעול.

x (שדה המיקום) מציג את מיקומו של המצביע לאורך הציר האופקי.

y (שדה המיקום) מציג את מיקומו של המצביע לאורך הציר האנכי.

dx המרחק האופקי בו העצם מוזז.

dy המרחק האנכי בו העצם מוזז.

dist המרחק הכללי שאליו העצם מוזז, לאורך הזווית.

angle הזווית שלאורכה העצם מוזז, נוצר או מעובד.

x (שדה המידע) מיקומה האופקי של נקודת האמצע, שמסביבה נוצר או מעובד העצם.

y (שדה המידע) מיקומה האנכי של נקודת האמצע, שמסביבה נוצר או מעובד העצם.

xscale שינוי קנה המידה האופקי, או הטיית העצם, מבוטא כיחס בין המצב הנוכחי למצבו המקורי של העצם (100%=1.00).

yscale שינוי קנה המידה האנכי, או הטיית העצם, מבוטא כיחס בין המצב הנוכחי למצבו המקורי של העצם (100%=1.00).

width רוחבו של מלבן או של אליפסה.

height גובהו של מלבן או של אליפסה.

radius גודל המחוג (רדיוס) של מצולע.

sides מספר הצלעות במצולע.

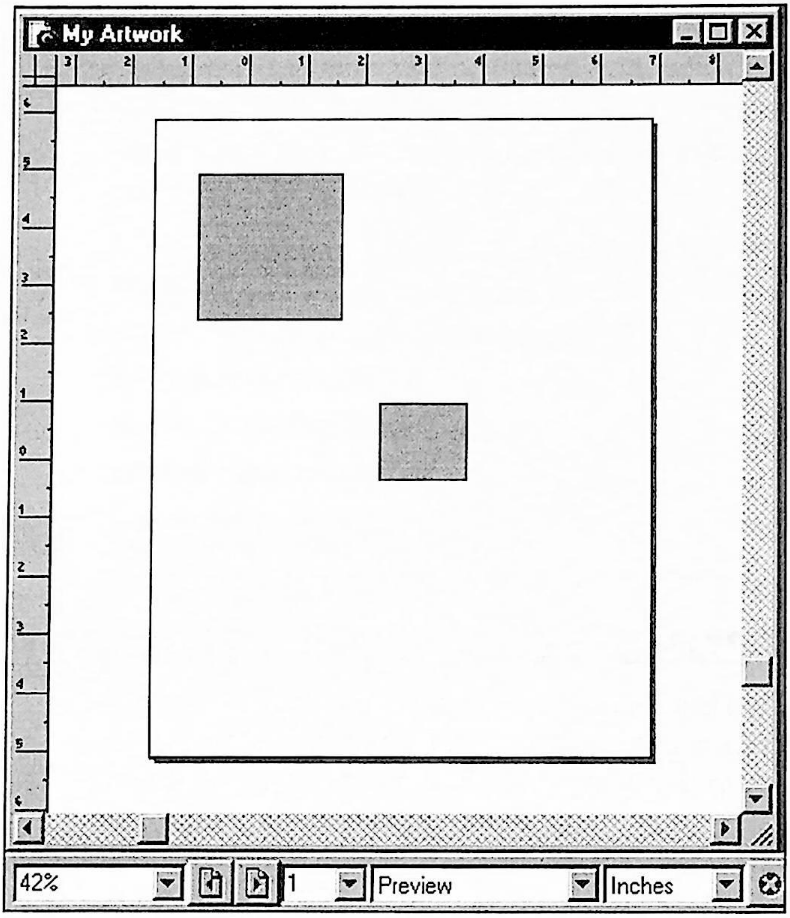
מנעול פתוח מראה שהעצם אינו נעול.

מנעול סגור מראה שהעצם נעול.

הערה לא ניתן להקליד נתונים בסרגל המידע.

חיתוך, העתקה והדבקה של עצמים

לאחר שתבחר בעצם תוכל להשתמש בפקודות File > Cut (קובץ > גזירה) או File > Copy (קובץ > העתקה). תוכל גם להשתמש בפקודה File > Paste (קובץ > הדבקה) כדי להדביק עצם על פני הדף שבעבודה, על פני דף אחר או אפילו, במסמך אחר. העצם יודבק במרכז החלון (ראה איור 6).



איור 6
העצם שנגזר או הועתק ממיקום אחד (למעלה משמאל) יודבק במרכז החלון.

הזזה והעתקה של עצם

1 בחר בעצם שברצונך להעתיק.

2 גרור את העצם כדי להניחו במיקום אחר. לחץ על המקש Option/Alt בעת הגרירה. הסימן + שמופיע סמוך לחץ המצביע (ראה איור 7), מראה שאתה יוצר עותק חדש של העצם.



איור 7

כדי לבצע העתקה באמצעות המקש Option, לחץ על המקש Option בעת הזזת העצם. הסימן + שיופיע בסמוך לחץ המצביע, מראה שנוצר עותק חדש.

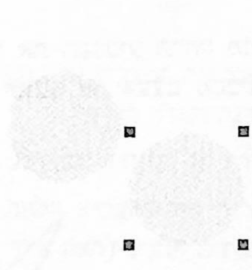
3 כאשר העצם נמצא במיקום המתאים שחרר את לחצן העכבר תחילה ואז שחרר את המקש Option/Alt. עותק של העצם המקורי נוצר במקום בו שחררת את לחצן העכבר (ראה איור 8).



איור 8

שחרר את לחצן העכבר כדי ליצור עותק נוסף של העצם המוזז.

4 בחר בפקודה Edit < Duplicate (עריכה < שכפול) כדי להמשיך להכין עותקים של העצם המקורי, כל אחד מהעותקים יוצב מרוחק מהעצם הקודם במרחק זהה לזה שבו הוצב העצם המועתק, מן העצם המקורי (ראה איור 9).



איור 9

בחר בפקודה Edit < Duplicate (עריכה < שכפול) במספר הפעמים הדרוש כדי ליצור עותקים נוספים של העצם.

כלי העיבוד מאפשרים להפוך עצמים פשוטים לצורות מתוחכמות ביותר. סיבוב מאפשר לשנות את צורת הנחתו של עצם.

סיבוב עצם "לפי מראית עין"

1 בחר בעצם שברצונך לסובב ולחץ על הכלי סיבוב בארגז הכלים (ראה איור 10).



איור 10

כדי לסובב עצם "לפי מראית עין", לחץ על הכלי סיבוב בארגז הכלים.

2 הזז את המצביע אל משטח העבודה. צורת המצביע תהפוך לכוכב.

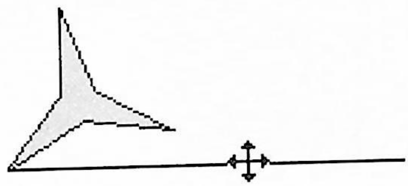
3 הצב את הכוכב על הנקודה שתהיה ציר הסיבוב של העצם (ראה איור 11). נקודה זו נקראת נקודת השינוי.



איור 11

הצב את מצביע כלי הסיבוב על נקודה כלשהיא בעצם או במשטח העבודה שמסביבה תרצה לסובב את העצם.

4 לחץ על הנקודה שבחרת. אל תשחרר את הלחצן. קו יימתח מנקודת השינוי כלפי חוץ. קו זה הינו ציר הסיבוב (ראה איור 12).



איור 12

לחץ עם הכלי סיבוב כדי "לשלוף" את ציר הסיבוב, הקו שישלוט בסיבוב העצם.

טיפ

נקודת השינוי עבור כלי הסיבוב ועבור הכלים האחרים, אינה חייבת להיות נקודה על העצם דווקא. תוכל לסובב את העצם מסביב לכל נקודה במשטח העבודה.

5 המשך ללחוץ על העכבר וגרור את המצביע הרחק מנקודת השינוי. עתה, הזז את ציר הסיבוב. סיבוב הציר יסובב את העצם מסביב לנקודת השינוי (ראה איור 13).



איור 13

ציר הסיבוב ותצוגת העצם מראים את המיקום שאליו ייסוב העצם.

טיפ

לחץ על המקש Shift כדי להגביל את הסיבוב ל"קפיצות" של 45°.

6 שחרר את העכבר כאשר מיקומו החדש של העצם נראה לך. העצם יסתובב ויונח במקום הרצוי.

טיפ התרחק מנקודת השינוי כדי לשלוט בסיבוב ביתר קלות ודיוק.

שינוי קנה מידה מאפשר לשנות את גודל העצם ואת היחסיות בין מידות האורך והרוחב שלו.

שינוי גודל עצם "לפי מראית עין"

1 בחר בעצם שברצונך לשנות את גודלו ולחץ על הכלי קנה מידה בארגז הכלים (ראה איור 14).



איור 14

כדי לשנות את מידותיו של עצם "לפי מראית עין", לחץ על הכלי קנה מידה בארגז הכלים.

2 הזז את המצביע אל משטח העבודה. צורתו של המצביע תשתנה לכוכב (ראה איור 15).



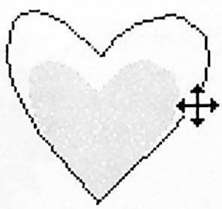
איור 15

הצב את מצביע הכלי שינוי מידה על הנקודה שממנה תרצה לשנות את מידותיו של העצם.

3 הצב את המצביע על הנקודה שממנה תרצה לשנות את גודלו של העצם. נקודה זו הינה נקודת השינוי.

4 לחץ על הנקודה שבחרת. אל תשחרר את לחצן העכבר.

5 גרור את המצביע הלאה מנקודת השינוי. על המסך יוצג קו מתאר של העצם בגודלו החדש (ראה איור 16).



איור 16

גרור את הכלי שינוי מידה, להגדלת או להקטנת העצם.

טיפ לחץ על המקש Shift כדי לשמור על היחסיות בין מידותיו של העצם.

6 שחרר את לחצן העכבר לאחר שהגודל החדש מתאים לדרישותיך. גודלו של העצם ישתנה בהתאם לגודל החדש.

השלכה מאפשרת ליצור דמות מראה של עצם. הדבר שימושי במיוחד ביצירת צללים.

"השלכת" עצם "לפי מראית עין"

1 בחר את העצם שברצונך ליצור לו השלכה. לחץ על הכלי השלכה בארגז הכלים (ראה איור 17).

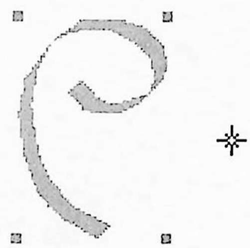


איור 17

כדי ליצור "השלכה" של עצם, לחץ על הכלי השלכה בארגז הכלים.

2 הזז את המצביע אל משטח העבודה. צורתו של המצביע תשתנה לכוכב.

3 הצב את המצביע על הנקודה שממנה תרצה ליצור השלכה של העצם. נקודה זו הינה נקודת השינוי (ראה איור 18).

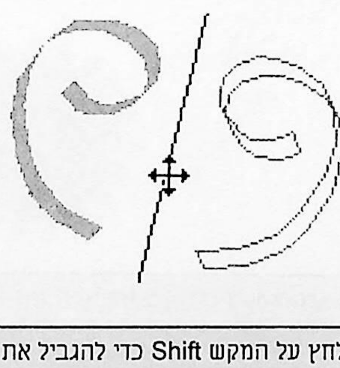


איור 18

הצב את מצביע הכלי השלכה על הנקודה שממנה ברצונך "להשליך" את העצם.

4 לחץ על הנקודה שבחרת. אל תשחרר את הלחצן. קו יימתח מהנקודה והלאה. קו זה הינו ציר ההשלכה (חשוב על ציר ההשלכה כעל מראה שבה ישתקף העצם).

5 גרור את המצביע הרחק מנקודת השינוי. קו המתאר של העצם ישנה את מיקומו בהתאם להזזת העכבר (ראה איור 19).



איור 19

גרור את הכלי השלכה כדי ליצור תמונת מראה של העצם המקורי.

טיפ לחץ על המקש Shift כדי להגביל את ההשלכה ל"קפיצות" של 45°.

6 שחרר את לחצן העכבר לאחר שמיקומו של העצם ה"מושלך" מתאים לדרישותיך. העצם "יושלך" אל המיקום החדש.

הטיה הינה הדרך ל"עיוות" צורתו של עצם לאורך ציר מסוים. סוג "עיוות" זה מקובל מאוד ביצירת הצללות.

הטיית עצם "לפי מראית עין"

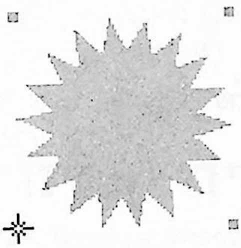
1 בחר את העצם שברצונך להטות, ולחץ על הכלי הטיה בארגז הכלים (ראה איור 20).



איור 20
כדי להטות עצם "לפי מראית עין", בחר בכלי הטיה בארגז הכלים.

2 הזז את המצביע אל משטח העבודה. צורתו של המצביע תשתנה לכוכב.

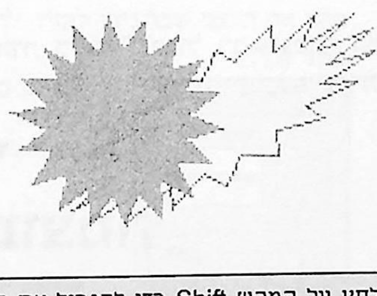
3 הצב את המצביע על הנקודה שממנה תרצה להטות את העצם. נקודה זו הינה נקודת השינוי (ראה איור 21).



איור 21
הנח את הכלי הטיה על הנקודה שממנה ברצונך להטות את העצם.

4 לחץ על הנקודה שבחרת. אל תשחרר את לחצן העכבר.

5 גרור את המצביע הלאה מנקודת השינוי. על המסך יוצג קו מתאר שצורתו תשתנה בהתאם לגרירת העכבר (ראה איור 22).



איור 22
לחץ עם מצביע הכלי הטיה כדי ליצור דמות נטויה של העצם.

טיפ

לחץ על המקש Shift כדי להגביל את ההטיה. גרור בכיוון כללי אופקי כדי להגביל את ההטיה ליישור אופקי מדויק. גרור בכיוון כללי אנכי כדי להגביל את ההטיה לכיוון אנכי מדויק.

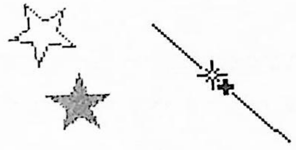
6 שחרר את לחצן העכבר כאשר התוצאה תשביע את רצונך. העצם יוטה ויוצב על המשטח.

כשם שניתן ליצור עותק של עצם בעת הזזתו, ניתן גם ליצור עותק כזה בעת ביצוע שינוי על עצם.

העתקה ושינוי של עצם

1 לחץ על המקש Option/Alt בעת ביצוע השינוי על העצם. סימן + יופיע ליד מצביע הכוכב.

2 שחרר את לחצן העכבר תחילה ולאחר מכן את המקש Option/Alt כדי ליצור עותק של העצם המקורי שיונח במקום אליו הזזת את העכבר (ראה איור 23).

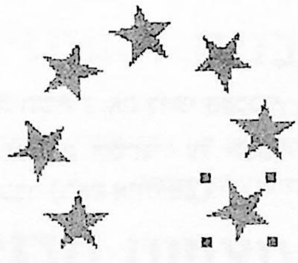


איור 23

סימן הפלוס (+) מראה שבנוסף לפעולת השינוי נוצר גם עותק של העצם.

3 אם אינך רואה את הסימן +, בדוק ב-Object Preferences (העדפות העצמים) עבור Option-drag copies object (ראה עמוד 402).

4 בחר בפקודה Edit > Duplicate (עריכה > שכפול) כדי ליצור עותקים נוספים של העצם תוך שינויו (ראה איור 24).



איור 24

בחירה בפקודה Edit> Duplicate יוצרת עותקים נוספים, מעובדים, של העצם.

פריהנד מציע טכניקה מיוחדת בשם "שכפול רב-עוצמה" המאפשרת לשמור עד חמישה שינויים. תוכל ליישם את כל חמשת השינויים בעת יצירת עותקים של העצם.

שימוש בכלי השינוי ליצירת שכפול רב עוצמה

1 בחר את העצם שברצונך לשנות.

2 בחר בפקודה Edit > Clone. פעולה זו יוצרת עותק נוסף של העצם ומניחה אותו מעל העצם המקורי.

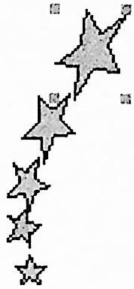
3 הזז את העצם המועתק או השתמש בכל אחד מכלי השינוי כדי לעבד אותו.

4 יישם על העצם את כל אחד מכלי השינוי.

5 כל פעולות השינוי שמורות כעת.

6 בחר בפקודה Edit < Duplicate. העצם יועתק ויעובד לפי פקודות השינוי השמורות.

7 בחר בפקודה Edit< Duplicate בכל מספר פעמים שתרצה. בכל פעם שתבחר בפקודה, תיצור עותק נוסף של העצם, מעובד לפי פקודות השינוי השמורות (ראה איור 25).



איור 25

שכפול רב עוצמה מאפשר לשמור שינויים ולהפעילם, שוב ושוב על עותקים של העצם. במקרה זה העצם סובב והוגדל.

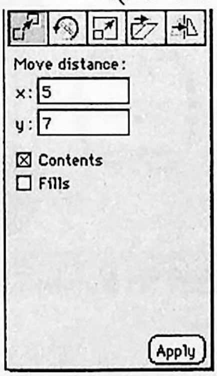
עד עתה, ביצעת את פעולות השינוי "לפי מראית עין". אם ניחנת ביד יציבה ואתה מפקח על פעולותיך באמצעות סרגל המידע, תוכל לבצע פעולות מדויקות למדי. אולם, כדי לבצע פעולות מדויקות באמת יהיה עליך להשתמש בתבנית השינויים (Transform Panel).

הצגת תבנית השינויים

בחר בפקודה Window < Panels < Transform (חלון < תבניות < שינוי) או לחץ פעמיים על אחד מכלי השינוי בארגז הכלים. Transform Panel (תבנית השינויים) תופיע על המסך.

הזזה באמצעות תבנית השינויים

1 בחר את העצם שברצונך להזיז. לחץ על הסמל הזזה ב-Transform Panel (ראה איור 26).



איור 26

קביעות ההזזה בתבנית השינויים (Transform Panel).

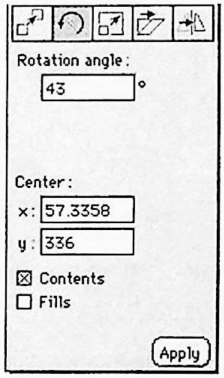
2 הקלד את מידות המרחק שברצונך להזיז את העצם (הקלד את הערכים בחלונות x ו-y).

3 סמן את האפשרויות Contents (תכולה) או Fills (מילויים) כדי להזיז את התכולה או המילוי ביחד עם העצם.

4 לחץ על הלחצן Apply (יישום) כדי לפעיל את ההזזה.

סיבוב עצם באמצעות תבנית השינויים

1 בחר בעצם שברצונך לסובב. לחץ על סמל הסיבוב ב-Transform Panel (ראה איור 27).



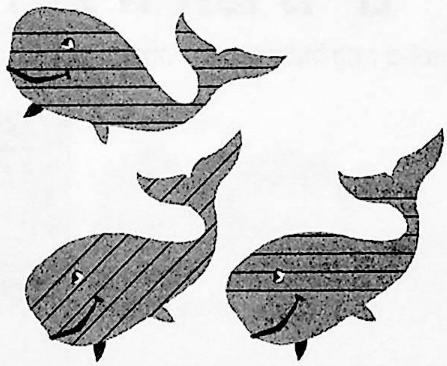
איור 27

קביעות הסיבוב בתבנית השינויים.

2 הקלד את זווית הסיבוב (במעלות) של העצם בשדה Rotation Angel (זווית הסיבוב).

3 כדי לקבוע נקודת סיבוב במיקום שונה ממרכז העצם, הקלד את הקואורדינטות עבור הצירים x ו-y. (כדי למצוא את הקואורדינטות לנקודה מסוימת, הצב את המצביע על אותה נקודה ובדוק את המיקום בסרגל המידע).

4 סמן את האפשרות Contents או Fill (תכולה או מילוי) אם ברצונך לסובב אותם ביחד עם העצם (ראה איור 28).



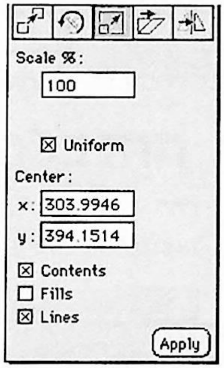
איור 28

סובבתי את הלוויתן העליון כדי ליצור את שני הלוויתנים שמתחתיו. את הלוויתן השמאלי סובבתי עם המילוי (Contents) ואת הלוויתן השני סובבתי ללא המילוי.

5 לחץ על הלחצן Apply או לחץ Return/Enter כדי לבצע את הסיבוב.

שינוי גודל עצם באמצעות תבנית השינויים

1 בחר את העצם שברצונך לשנות את גודלו. לחץ על הסמל קנה מידה ב-Transform Panel (ראה איור 29).



איור 29

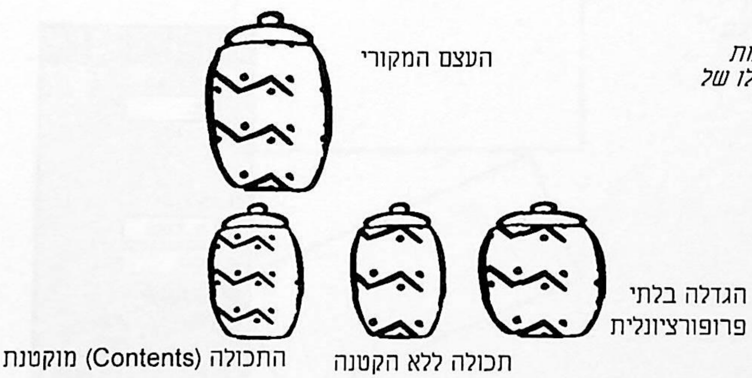
קביעות ההטיה בתבנית השינויים (Transform Panel).

2 קבע את האחוז המדויק לשינוי גודלו של העצם.

3 לשינוי פרופורציונאלי סמן את הריבוע Uniform (אחיד). כדי לשנות את העצם בצורה בלתי פרופורציונאלית, בטל את הסימון בריבוע Uniform וקבע את הערכים המתאימים עבור הצירים w (רוחב) ו-h (גובה).

4 כדי לשנות את נקודת ההגדלה מנקודת המרכז, לנקודה אחרת על המשטח, הקלד את הקואורדינטות המתאימות בשדות x ו-y.

5 סמן את האפשרויות Contents, Fills או Lines (תכולה, מילויים, קווים), כדי לקבוע אם גודלם ישתנה ביחד עם גודלו של העצם (ראה איור 30).



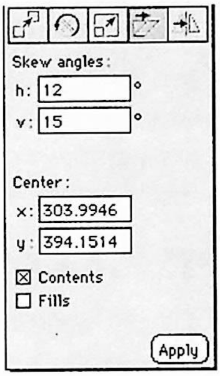
איור 30

דוגמאות שונות של שינוי גודלו של עצם עם ובלי תכולתו.

6 לחץ על הלחצן Apply או לחץ Return/Enter, כדי לבצע את שינוי הגודל.

הטיה באמצעות תבנית השינויים

1 בחר את העצם שברצונך להטות. לחץ על הסמל הטיה בתבנית Transform Panel (ראה איור 31).



איור 31

קביעות ההטיה בתבנית השינויים.

2 קבע את זווית ההטיה האופקית בשדה h. קבע את זווית ההטיה האנכית בשדה v.

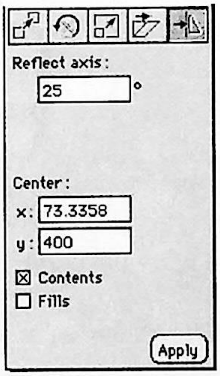
3 כדי לשנות את נקודת השינוי מנקודת המרכז, לנקודה אחרת על המשטח, הקלד את הקואורדינטות המתאימות בשדות x ו-y.

4 סמן את האפשרויות Contents, Fills או Lines (תכולה, מילויים, קווים) כדי לקבוע האם ההטיה תתבצע גם עליהם.

5 לחץ על הלחצן Apply או לחץ Return/Enter כדי לבצע את ההטיה.

השלכה באמצעות תבנית השינויים

1 בחר בעצם שברצונך לבצע עליו השלכה. לחץ על הכלי השלכה ב-Transform Panel (ראה איור 32).



איור 32

קביעות ההשלכה בתבנית השינויים.

2 בחלון Reflex axis קבע את זווית ההשלכה.

3 כדי לשנות את נקודת השינוי מנקודת המרכז, לנקודה אחרת על המשטח, הקלד את הקואורדינטות המתאימות בשדות x ו-y.

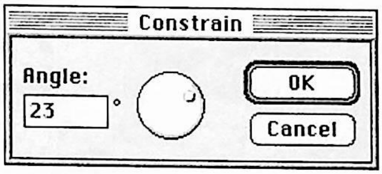
4 סמן את האפשרויות Contents, Fills או Lines (תכולה, מילויים, קווים) כדי לקבוע האם הם יושלכו ביחד עם העצם.

5 לחץ על הלחצן Apply או לחץ Return/Enter, כדי לבצע את ההשלכה.

בעת השרטוט, העצמים מונחים לאורך קו בלתי נראה שנקרא ציר ההגבלה (Constrain axis). ברירת המחדל עבור ציר זה היא 0°. בהתאם לקביעה זו, כל העצמים המשורטטים מונחים בצורה אופקית. על ידי שינוי זוויתו של ציר ההגבלה תוכל לקבוע דרך אחרת להנחת העצמים.

שינוי ציר ההגבלה

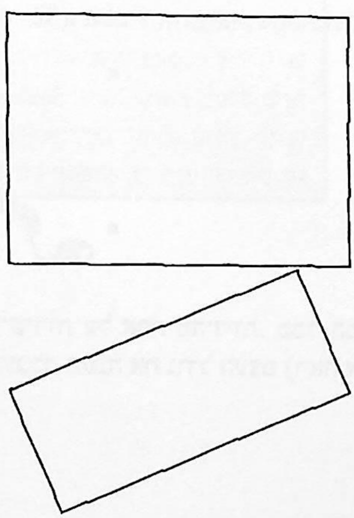
1 בחר בפקודה Modify < Constrain (שינוי < הגבלה). תיבת הדו-שיח Constrain תופיע על המסך (ראה איור 33).



איור 33

השתמש בתיבת הדו-שיח Constrain כדי לשנות את זווית הקו האופקי, שלאורכו משורטטים העצמים.

2 בשדה Angel (זווית) קבע את הזווית הרצויה עבור ציר ההגבלה או סובב את הגלגל עד להשגת הזווית הרצויה. לחץ OK. כל העצמים ישורטטו לפי הזווית שקבעת (ראה איור 34).



איור 34

המלבן העליון צויר עם זווית הגבלה של 0°. המלבן התחתון צויר עם זווית הגבלה של 23°.

טיפ שינוי ציר ההגבלה משפיע רק על העצמים שישורטטו מרגע השינוי ולא על אלה ששורטטו קודם לכן.

חדש בפריהנד 8 לעתים הפסקה באמצעיתה של עבודה כדי לבחור בכלי הסיבוב וההגדלה עלולה להיות למטרד. במקרים כאלה, אפשר להשתמש בידיות השינוי כדי לבצע את עיבודים ישירות במשטח העבודה.

שימוש בידיות השינוי

1 השתמש בכלי חץ, בחר בעצם ולחץ עליו פעמיים. מסביב לעצם יופיע 8 נקודות השינוי (ראה איור 35).

איור 35

ידיות השינוי מסביב לעצם מקובץ.



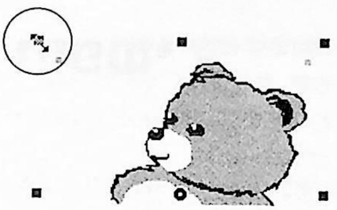
2 הצב את המצביע בסמוך לאחת מהידיות. סמל המצביע יהפוך לחץ קעור, דו-כיווני (ראה איור 36). מצביע זה מראה שהזזת העכבר תסובב את העצם.

איור 36

סמל הסיבוב (מוקף בעיגול), מאפשר להשתמש בידיות השינוי כדי לסובב את העצם.



3 הנח את המצביע ישירות על אחת מהידיות. סמל המצביע יהפוך לחץ דו-כיווני המראה שגרירת העכבר תשנה את גודל העצם (ראה איור 37).



איור 37
סמל שינוי הגודל (מוקף בעיגול), מאפשר להשתמש בידיות השינוי כדי לשנות את גודלו של העצם.

4 גרור את סמל נקודת השינוי ממרכזו של העצם. הזזה זו תשנה את הנקודה שמסביבה יתבצע השנוי (ראה איור 38).



איור 38
גרור את סמל נקודת השינוי (מוקף בעיגול), כדי לשנות את מיקומה של הנקודה שמסביבה יתבצע השינוי.

5 לחץ פעמיים על העצם בשנית, כדי לסגור את ידיות השינוי.

טיפ

לחץ על המקש Option/Alt בעת גרירת ידיות השינוי כדי ליצור עותק של העצם בעת השינוי.

חדש בפריהנד 8

לאחר שתסיים לשרטט עצם, אתה עשוי למצוא שהשימוש בידיות לצורך שינוי הנתיב עלול להיות מסובך למדי. הכלי עיצוב חופשי מאפשר לשנות את צורתו של עצם מבלי לדאוג להוספת נקודות או לשינוין. קיימים שני סוגים של הכלי עיצוב חופשי: הכלי Push/Pull (משיכה/דחיפה) והכלי Reshape Area (שינוי עיצוב שטח). הכלי Push/Pull מאפשר **למשוך** כדי להוסיף קטעי קו חדשים לנתיב קיים; **ולדחוף** כדי לעוות את צורתו של קטע קו.

שימוש בכלי עיצוב חופשי - משיכה/דחיפה

1 לחץ פעמיים על הכלי עיצוב חופשי (Freeform) בארגז הכלים. תיבת הדו-שיח של הכלי תופיע על המסך (ראה איור 39).

איור 39

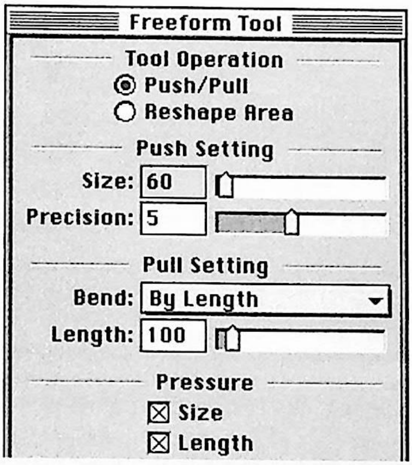
הכלי עיצוב חופשי בארגז הכלים נקבע ל-Push/Pull.



2 ב-Tool Operation (פעולת הכלי) בחר ב-Push/Pull (משיכה/דחיפה) (ראה איור 40).

איור 40

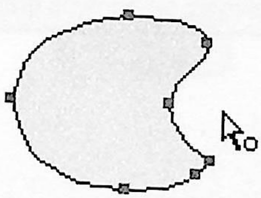
תיבת הדו-שיח של האפשרות Push/Pull עבור הכלי Freeform (עיצוב חופשי).



3 השתמש בסרגל או הקש בשדה Size (גודל), כדי להגדיר את גודלו של הכלי. הגדרה זו קובעת את גודלו של השטח ש"יידחף" על ידי הכלי (ראה איור 41).

איור 41

סמל הדחיפה מראה שהכלי עיצוב חופשי מכופף ומשנה את צורתו של קטע קו.



4 השתמש בסרגל או הקש בשדה Precision (דיוק), כדי להגדיר את רמת הדיוק - ככל שרמת הדיוק גדלה, כך גדלה רגישותו של הכלי לתזוזות חלשות של העכבר.

5 השתמש בתפריט הנפתח Pull Setting כדי להגדיר את צורת עבודתו של הכלי. בחר ב-Bend by length כדי לדחוף במקום כלשהוא לאורך הנתיב. בחר ב-Bend between Points כדי להגביל את הדחיפה לבין שתי נקודות עגינה בלבד.

6 השתמש בסרגל או לחץ בשדה Length (אורך) כדי להגדיר את מידת שינוי הנתיב באמצעות הדחיפה (ראה איור 42).



איור 42

סמל המשיכה מראה שהכלי עיצוב חופשי יוסיף קטע במקום בו הקו "ימשך.

7 אם יש ברשותך טבלת שרטוט רגישה ללחץ, סמן את הריבועים Size או Length כדי לקבוע כיצד הלחץ על הטבלה ישפיע על פעולתו של הכלי.

טיפים

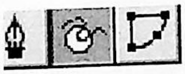
- אם אין לך טבלת שרטוט רגישה ללחץ, לחץ על המקשים "1" או "]" או על מקש החץ השמאלי בעת הגרירה כדי להקטין את חוזקה של השפעת הכלי.
- לחץ על המקשים "2" או "[" או על החץ הימני כדי להגדיל את חוזק השפעתו של הכלי.

חדש בפריהנד 8

הכלי Push/Pull מאפשר למשוך, כדי להוסיף קטעי קו חדשים ולדחוף, כדי לעוות את צורתם של קטעי קוו קיימים.

שימוש בכלי שינוי עיצוב שטח

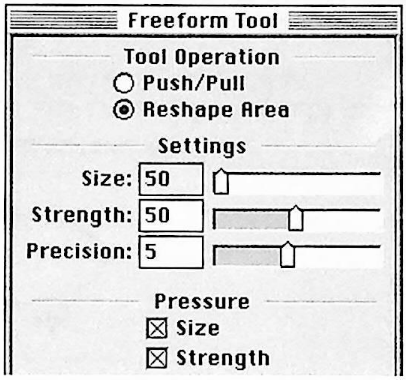
1 לחץ פעמיים על הכלי עיצוב חופשי (Freeform) (ראה איור 43). תיבת הדו-שיח של הכלי תופיע על המסך.



איור 43

הכלי Reshape Area (שינוי עיצוב שטח) בארגז הכלים.

2 ב-Tool Operation (פעולת הכלי) בחר ב-Reshape Area (ראה איור 44).

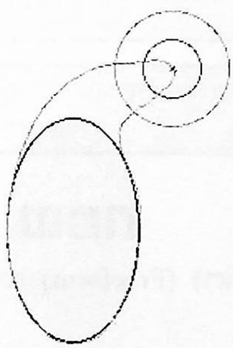


איור 44

תיבת הדו-שיח של הכלי Reshape Area עבור הכלי Freeform (עיצוב חופשי).

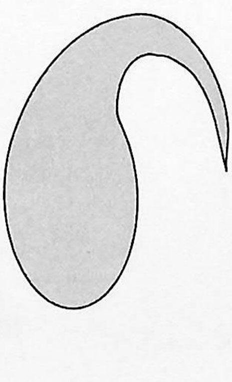
3 השתמש בסרגל או הקש בשדה Size (גודל) כדי להגדיר את גודלו של הכלי. הגדרה זו קובעת את גודלו של השטח שיידחף על ידי הכלי.

4 השתמש בסרגל או הקש בשדה Strength (חוזק) כדי להגדיר עד לאיזה מרחק יפעל הכלי בעת הגרירה - ככל שהערך גבוה יותר, יגדל אורכו של עיוות הנתיב (ראה איורים 45-46).



איור 45

הכלי Reshape Area מעוות נתיב לצורה חדשה.



איור 46

תוצאת השימוש בכלי על חלקה העליון של אליפסה.

5 השתמש בסרגל או הקש בשדה Precision (דיוק) כדי להגדיר את רמת הדיוק - ככל שרמת הדיוק גדלה, כך גדלה רגישותו של הכלי לתזוזות חלשות של העכבר.

6 אם יש ברשותך טבלת שרטוט רגישה ללחץ, סמן את הריבועים Size או Length כדי לקבוע כיצד הלחץ על הטבלה ישפיע על פעולתו של הכלי.

8 עבודה עם צבעים

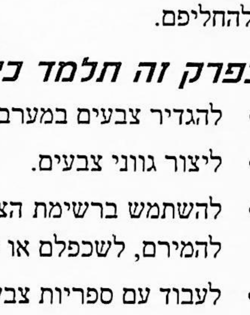
הדרך שבה פריהנד משתמשת בצבעים היא אחד מחלקיה הרב צדדיים במיוחד של התוכנה. פריהנד מאפשרת לבחור במתכונת הצבע, להוסיף צבעים, להסירם ולהחליפם.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להגדיר צבעים במערבל הצבעים (Color mixer).
- ליצור גווני צבעים.
- להשתמש ברשימת הצבעים (Color List) כדי להוסיף צבעים, לשנות את שמם, להמירם, לשכפלם או להסירם.
- לעבוד עם ספריות צבעים חלופיות.
- ליצור ספריות של צבעים מותאמים אישית.

מערבל הצבעים במתכונת CMYK

מתכונת CMYK מגדירה את הצבעים לפי ארבעת צבעי הפרוצס המשמשים ברוב שיטות ההדפסה המסחרית - ציאן, מגנטה, צהוב ושחור. זוהי שיטת הצבע המקובלת ביותר בשימוש אצל מעצבי גרפיקה בעולם כולו (ראה איור 1).



איור 1

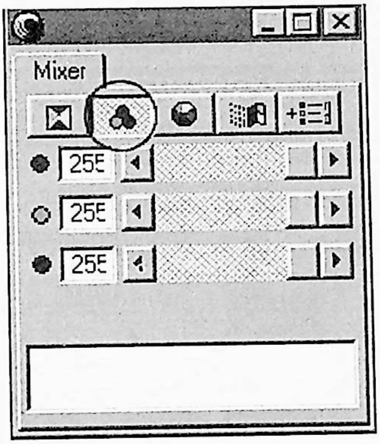
לחץ על הסמל CMYK (מוקף בעיגול) כדי להציג את מערבל הצבעים (Color mixer) במתכונת זו.

מערבל הצבעים במתכונת RGB

מתכונת RGB מגדירה את הצבעים לפי מרכיבי האדום ירוק והכחול שלהם. אלו הם הצבעים הבסיסיים בכל מכשירי הטלוויזיה, הווידיאו ומסכי המחשבים. משתמשים רבים המעצבים עבודות מולטימדיה וגרפיקה עבור ה-WWW משתמשים בשיטה זו (ראה איור 2).

איור 2

לחץ על הסמל RGB (מוקף בעיגול) כדי להציג את מערבל הצבעים במתכונת זו.

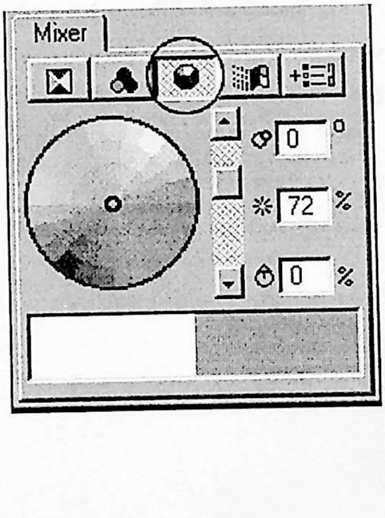


מערבל צבעים במתכונת HSL

מתכונת HSL מגדירה את הצבעים לפי מרכיבי הגוון, הבהירות והרוויה. שיטה זו מאפשרת לבחור בצבעים שונים בעלי ערכים זהים. לצבעי פסטל, לדוגמה, יש ערכי בהירות ורוויה זהים אולם ערכי גוון שונים (ראה איור 3).

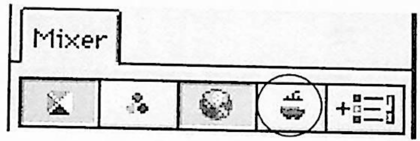
איור 3

לחץ על הסמל HSL (מוקף בעיגול) כדי להציג את מערבל הצבעים במתכונת זו.

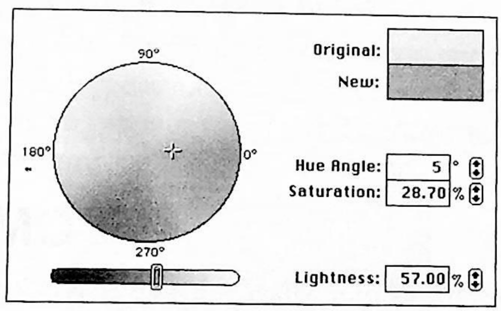


מערבל הצבעים במתכונת Apple (מקינטוש)

לחצן Apple (ראה איור 4) פותח את גלגל הצבעים של מקינטוש (ראה איור 5) ובו תוכל לבחור את הצבעים בהתאם למערכת המותקנת במחשב שלך.



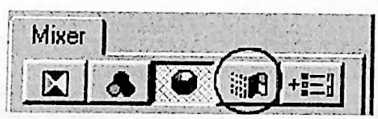
איור 4
במערבל הצבעים של מקינטוש מופיע לחצן עם סמל Apple (מוקף בעיגול).



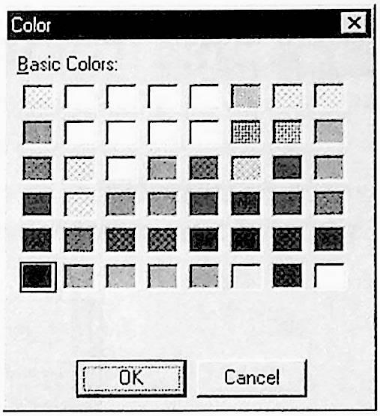
איור 5
לחיצה על הסמל Apple תציג את גלגל הצבעים של מקינטוש.

מערבל הצבעים במתכונת חלונות

הלחצן חלונות (ראה איור 6) פותח את צבעי חלונות (ראה איור 7) בהם תוכל לבחור מתוך הצבעים המותקנים במערכת ההפעלה חלונות.



איור 6
במערבל הצבעים של חלונות מופיע הלחצן חלונות (מוקף בעיגול).



איור 7
לחיצה על הלחצן חלונות מציגה את בחירת הצבעים הבסיסית של חלונות.

באיזו מערכת צבעים להשתמש

אם אתה מגדיר צבע לשימוש בהדפסת ארבעה צבעי פרוצס, מתכונת CMYK תהיה הבחירה הטובה ביותר עבורך, מפני שהיא מציגה את כמות הצבע המדויקת המשמשת ליצירת כל אחד מהצבעים. אם אינך מעוניין לעבוד במתכונת זו, בחר את מתכונת ערבול הצבע המתאימה ביותר להצגה ולהדפסה של עבודתך.

הגדרת צבע CMYK

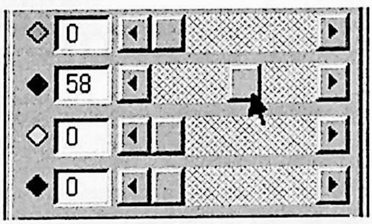
1 בחר בפקודה Window < Panels < Color Mixer (חלון < תבניות < מערבל הצבעים).

2 לחץ על הסמל CMYK.

3 לחץ בחלונות הצבעים השונים (ציאן, מגנטה, צהוב ושחור) והגדר את הערכים עבור כל אחד מהם.

או

גרור את סרגלי הצבעים השונים כדי לקבוע את הערכים הרצויים (ראה איור 8).



איור 8
הסרגלים מאפשרים לשנות את ערכי CMYK של הצבעים.

הגדרת צבע RGB

1 בחר בפקודה Window > Panels > Color Mixer (חלון > תבניות > מערבל הצבעים).

2 לחץ על הסמל RGB.

3 לחץ בחלונות הצבעים השונים (אדום, ירוק, כחול) והגדר את הערכים עבור כל אחד מהם.

או

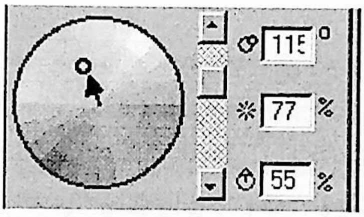
גרור את סרגלי הצבעים השונים כדי לקבוע את הערכים הרצויים.

הגדרת צבע HSL

1 בחר בפקודה Window > Panels > Color Mixer (חלון > תבניות > מערבל הצבעים).

2 לחץ על הסמל HSL.

3 בגלגל הצבעים, מצא את הגוון והרוויה הרצויים ולחץ עליהם (ראה איור 9).



איור 9
במתכונת HSL, לחץ על גלגל הצבעים כדי להגדיר את הגוון והרוויה. השתמש בסרגל כדי להתאים את הבהירות.

4 השתמש בסרגל האנכי כדי להתאים את הבהירות.

לאחר שתגדיר צבע ב-Color Mixer (מערבל הצבעים), יהיה עליך לאחסנו כדי לפנות מקום להגדרתם של צבעים אחרים. כדי לאחסן צבעים, תשתמש ב-Color List (רשימת הצבעים).

הוספת צבע לרשימת הצבעים

1 פתח את התבנית Color List באמצעות הפקודה Window > Panels > Color List (חלון > תבניות > רשימת הצבעים).

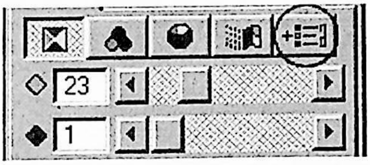
טיפ תוכל גם לפתוח את רשימת הצבעים, על ידי לחיצה כפולה בחלקו התחתון של Color Mixer.

2 הגדר את ערכי הצבע באחת ממתכונות הצבע.

3 לחץ על הלחצן Add to Color List (הוספה לרשימת הצבעים) (ראה איור 10) ב-Color Mixer.

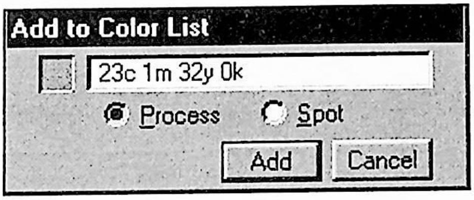
חדש בפריהנד 8

תיבת הדו-שיח של הוספת צבעים תופיע על המסך (ראה איור 11).



איור 10

לחץ על הלחצן Add to Color List (מוקף בעיגול) כדי להעתיק את הצבע אל רשימת הצבעים.



איור 11

תיבת הדו-שיח Add to Color List (הוספה לרשימת הצבעים) מאפשרת לשנות את שמו של צבע ולקבוע אותו כצבע פרוצס או כצבע Spot.

טיפים

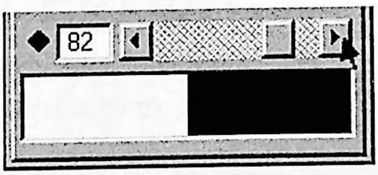
- הלחצן Add to Color List פועל גם בעת שרשימת הצבעים אינה מוצגת על המסך.
- לחץ על המקש Command/Ctrl בעת הלחיצה על הלחצן Add to Color List, כדי להוסיף את הצבע לרשימה מבלי להציג את תיבת הדו-שיח של הוספת הצבעים.

4 קרא לצבע בשם וקבע אותו כצבע פרוצס או כצבע Spot.

5 לחץ OK. הצבע יתווסף לרשימת הצבעים.

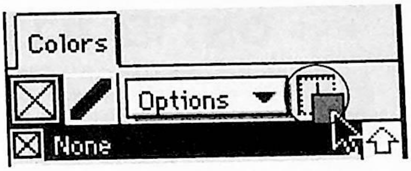
טיפ

תוכל גם לגרור דוגמית צבע (ראה איור 12) מה-Color Mixer אל חלון הצבעים של Color List (ראה איור 13).



איור 12

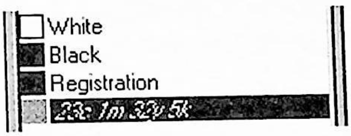
תוכל גם לגרור צבע מה-Color Mixer אל Color List.



איור 13 *תוכל לגרור דוגמית צבע מה-Color Mixer ולהניח אותה על* ***ריבוע הצבת הצבע*** *(מוקף בעיגול) שב-Color List.*

שינוי שם של צבע

1 לחץ פעמיים על שמו של הצבע בכרטיסיה Colors. השם יודגש ויהיה במצב של בחירה (ראה איור 14).



איור 14 *כדי לשנות את שמו של צבע ב-Color List, לחץ פעמיים על שמו.*

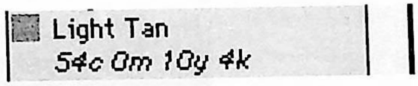
2 הקלד את שמו של הצבע.

3 לחץ Return או לחץ על צבע אחר ב-Color List כדי להשלים את פעולת שינוי השם.

כברירת מחדל, כל צבע שנוצר ב-Color Mixer הוא צבע פרוצס. משמעותו של דבר היא שאפשר יהיה להפרידו לארבעה לוחות צבע. תוכל לשנות את הצבע, מצבע פרוצס לצבע Spot, שיופרד ללוח מיוחד משלו. שמותיהם של צבעי הפרוצס מופיעים ב-Color List בהטיה ושמותיהם של צבעי ה-Spot בכתיב רגיל.

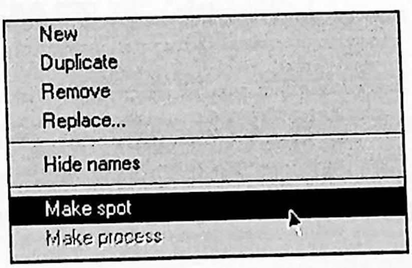
המרת צבע פרוצס לצבע Spot

ב-Color List, בחר את הצבע שברצונך להמיר (ראה איור 15).



איור 15 *רשימת הצבעים מציגה צבעי פרוצס באותיות נטויות וצבעי Spot בכתיב רגיל.*

פתח את התפריט הנפתח Options (אפשרויות) (ראה איור 16) ובחר ב-Make Spot.



איור 16 *כדי להמיר צבעי פרוצס וצבעי נקודה, השתמש בתפריט הנפתח Options ברשימת הצבעים.*

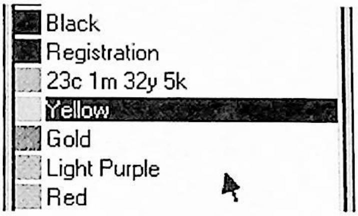
המרת צבע Spot לצבע פרוצס

1. ב-Color List, בחר את הצבע שברצונך להמיר.
2. פתח את התפריט הנפתח Options ובחר ב-Make Process.

כאשר מוסיפים צבעים ל-Color List הם מופיעים לפי סדר הוספתם. תוכל לשנות את מיקומם בטבלה כרצונך.

הזזת צבעים

1. בחר בצבע שברצונך להזיז.
2. גרור את הצבע למיקום החדש ושחרר את לחצן העכבר (ראה איור 17).



איור 17
תוכל לגרור צבע ממיקום אחד ברשימה למיקום אחר.

אם תרצה לבצע שינויים קטנים בצבע, רצוי שתעתיק את הצבע ותבצע את השינויים על הצבע המועתק.

שכפול צבע

1. לחץ על שמו של הצבע שברצונך לשכפל.
2. בחר ב-Duplicate (שכפול) מן התפריט הנפתח Options (ראה איור 18). הצבע המועתק יופיע ברשימת הצבעים תחת השם "Copy of .....".



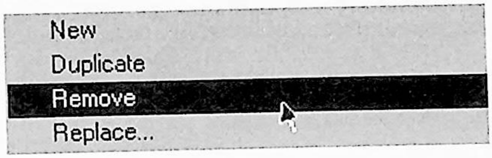
איור 18
בחר ב-Duplicate מן התפריט הנפתח options כדי ליצור עותק של הצבע הנבחר.

תוכל להסיר צבעים שאינך נזקק להם יותר ב-Color List.

הסרת צבע

1. לחץ על שמו של הצבע שברצונך להסיר. שמו של הצבע יודגש.
2. אם ברצונך להסיר קבוצה של צבעים סמוכים ברשימה, לחץ על שמו של הצבע העליון, לחץ על המקש Shift ולחץ על הצבע התחתון. שמותיהם של כל הצבעים יודגשו.

3 בחר בפקודה Remove (הסר) מן התפריט הנפתח Options (ראה איור 19) כל הצבעים המודגשים יימחקו.



איור 19

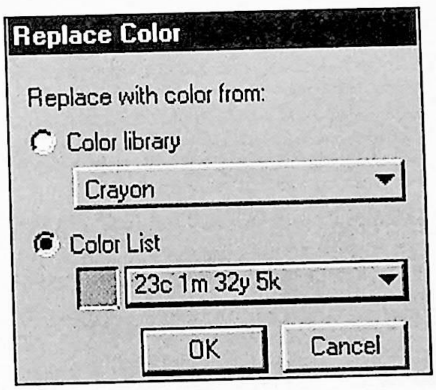
בחר בפקודה Remove מן התפריט הנפתח Options כדי למחוק את כל הצבעים שנבחרו ברשימת הצבעים.

תוכל לבצע שינויים כלליים לצבעים במסמך על ידי החלפת צבעים.

החלפת צבעים

1 לחץ על שמו של הצבע שברצונך להחליף. שמו של הצבע יודגש.

2 בחר בפקודה Replace (החלפה) מן התפריט הנפתח Options. תיבת הדו-שיח של החלפת הצבעים (Replace Color) תופיע על המסך (ראה איור 20).



איור 20

תיבת הדו-שיח של החלפת הצבעים מאפשרת להחליף אחד מהצבעים שברשימת הצבעים, בצבע אחר.

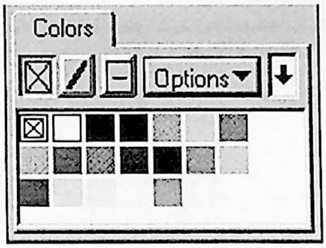
3 בחר בצבע המחליף מה-Color List או מאחת מספריות הצבעים (ראה עמודים 154-155).

4 לחץ OK והצבע החדש יחליף את הצבע הישן בכל המסמך.

לעתים, כאשר רשימת הצבעים מכילה מספר רב של צבעים, תמצא את עצמך מתקשה לגלול בין הצבעים השונים. פריהנד מאפשרת להסתיר את שמותיהם של הצבעים שברשימה כדי לחסוך במקום ברשימה.

הסתרת שמות צבעים

1 בחר בפקודה Hide names מן התפריט הנפתח Options שב-Color List כדי להציג את הצבעים ברשימה כדוגמיות, ללא השמות (ראה איור 21).



איור 21
רשימת הצבעים מציגה את הדוגמיות רק אחר הפעלת הפקודה Hide names (הסתרת שמות).

2 בחר בפקודה Show names כדי להציג את רשימת הצבעים במתכונתה הרגילה של דוגמיות ושמות צבעים.

פריהנד מאפשרת להמיר צבע ממתכונת CMYK למתכונת RGB ולהיפך. הדבר שימושי בעת שתרצה להשתמש בעבודה שמיועדת להדפסה, לצורך תצוגה באינטרנט או במולטימדיה המשתמשת במתכונת RGB.

שינוי מתכונת צבע

1 בחר בצבע שברצונך לשנות.

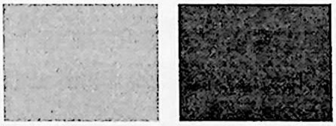
2 בחר בפקודה Make RGB מן התפריט הנפתח Options כדי להמיר צבע ממתכונת CMYK למתכונת RGB.

או

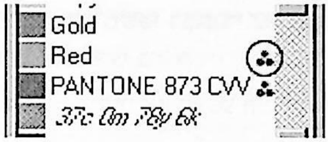
בחר בפקודה Make CMYK כדי להמיר צבע ממתכונת RGB למתכונת CMYK.

טיפים

- צבעי RGB עלולים להיראות שונים בעת המרתם למתכונת CMYK (ראה איור 22).
- צבעים שהוגדרו במתכונת RGB או HSL מצוינים במשולש קטן של 3 צבעים המופיע מימין לשמם ברשימה (ראה איור 23).



איור 22
המרת צבע מ-RGB (משמאל) ל-CMYK (מימין) עלולה לשנות את הופעתו של הצבע.



איור 23
צבעים שהוגדרו במתכונת RGB או HSL מצוינים במשולש קטן של 3 צבעים המופיע מימין לשמם.

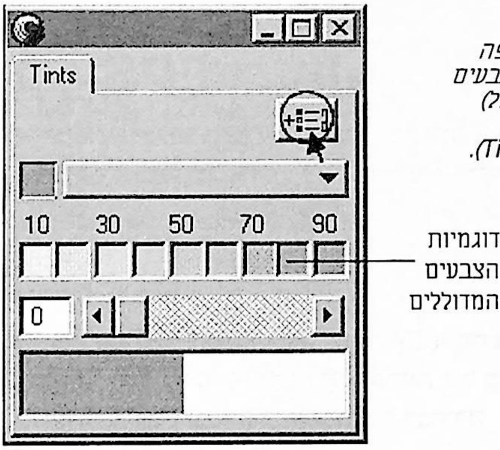
לאחר שהגדרת צבע, תוכל השתמש בו כבסיס ליצירת צבעים מדוללים (Tint). הדבר שימושי במיוחד בעת עבודה בצבעי Spot כשיש צורך ליצור גווני ביניים עבורם.

יצירת דילול של צבע

1 פתח את התבנית Tint (דילול) באמצעות הפקודה Window > Panels > Tints (חלון > תבניות > דילול).

2 השתמש בתפריט הנפתח בתבנית Tint כדי לבחור בצבע מרשימת הצבעים.

3 בחר בכמות הדילול על ידי הזזת הסרגל, הקלדת אחוז הדילול או לחיצה על אחת מדוגמיות הדילול (ראה איור 24).



איור 24
הלחצן הוספה לרשימת הצבעים (מוקף בעיגול) בלוח דילול הצבעים (Tint).

4 לחץ על הסמל **הוספה לרשימת הצבעים**. תיבת הדו-שיח של הוספת הצבעים תופיע על המסך (ראה איור 25).



איור 25
תיבת הדו-שיח של הוספת צבע לרשימת הצבעים.

טיפ לחץ על המקש Command/Ctrl כדי להימנע מפתיחת תיבת הדו-שיח.

5 שמו של הצבע המדולל מופיע כאחוזים משמו המקורי של הצבע. תוכל לשנות את שמו של הצבע על ידי הקלדת השם החדש בחלון.

6 לחץ על הלחצן Add (הוספה) כדי להוסיף את הצבע המדולל לרשימת הצבעים.

טיפ

בעת שינויו של צבע מפרוצס ל-Spot או להיפך, כל הצבעים המדוללים שנוצרו מהצבע יהפכו גם הם לצבעי פרוצס.

עד עתה הוספת, בכל פעם, צבע אחד ללוח הצבעים. למרות שהדבר מתאים להוספת צבע אחד או שניים, תהייה זו פעולה ארוכה כאשר תרצה להעביר מספר רב של צבעים. לפריהנד יש גם דרכים אחרות להוספת צבעים לרשימת הצבעים.

הוספת צבעים מעצמים מועתקים

תוכל להעתיק עבודה צבעונית שבקובץ פריהנד אחד, לקובץ פריהנד אחר. הצבעים הנקראים בשמות שבקובץ המועתק, יתווספו אוטומטית לרשימת הצבעים של קובץ העבודה שבו הודבקה התמונה.

הוספת צבעים מקובץ EPS מיובא

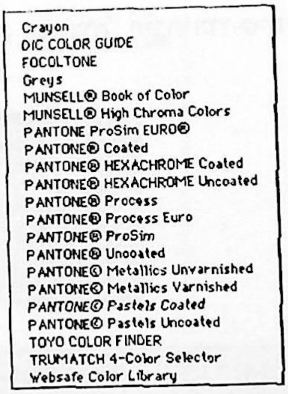
אם תייבא תמונת EPS שמשתמשת בצבעים המכונים בשמות, שמותיהם של הצבעים יתווספו לרשימת הצבעים. (לפרטים נוספים אודות ייבוא תמונות, ראה בעמודים 338-342).

ספריות צבעים

פריהנד מספקת מגוון רחב של ספריות צבעים (ראה איור 26) שמשמשים את הגרפיקאים, המעצבים והמדפיסים. כמה מספריות אלו הינן ספריות של צבעי פרוצס וכמה מהן של צבעי Spot. בכולן מופיעות דוגמיות צבע שניתנות לבחירה.

איור 26

התפריט הנפתח Options של רשימת הצבעים מציג את רשימת ספריות הצבעים של פריהנד.



מערכות הצבע הכלולות בפריהנד הינן Pantone (פרוצס וספוט), Truematch (פרוצס), Toyo (ספוט), Dic (ספוט), Focoltone (פרוצס) וצבעי Web-safe. אם דרושים לך פרטים נוספים אודות שיטות הצבע ובאיזה מהן להשתמש, התייעץ עם בית הדפוס שידפיס את עבודתך.

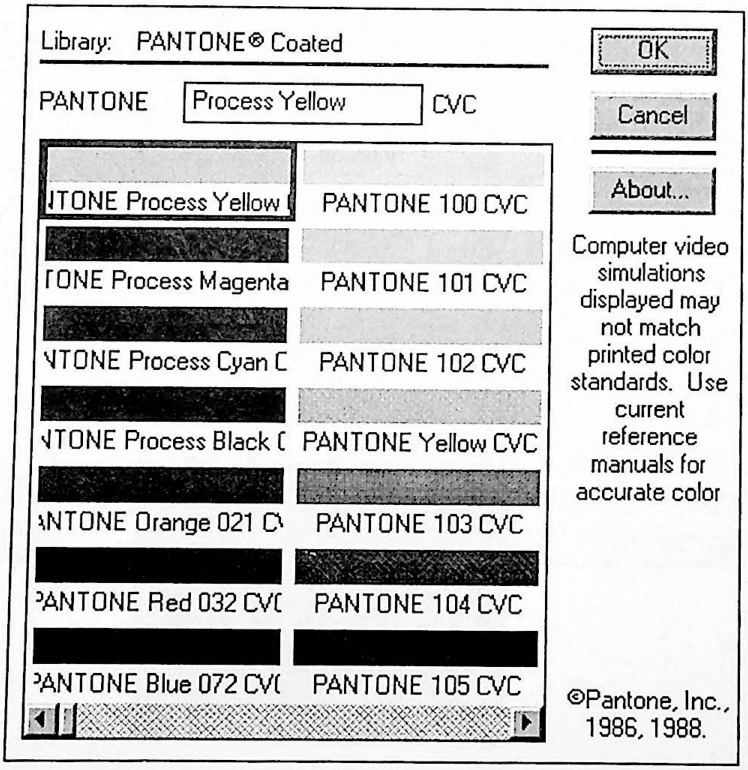
פריהנד מספקת גם שתי מערכות צבעים שנקראות Crayon ו-Greys. שתי מערכות אלה אינן חלקים סטנדרטיים ממערכות צבע סטנדרטיות. הן נמצאות שם כדי לספק מגוון נוסף, רחב, של צבעים לבחירה ולשימוש.

הוספת צבעים מספריות צבע

1 בחר בשמה של מערכת הצבע מן התפריט הנפתח Options ב-Color List (רשימת הצבעים).

2 בתיבת הדו-שיח של הספריה, הקלד את מספר הצבע או את שמו או לחץ על דוגמית הצבע שתרצה להוסיף לרשימה.

3 לחץ OK כדי להוסיף את הצבע לרשימת הצבעים (ראה איור 27).



איור 27
בתיבת הדו-שיח של הספריה, הקלד את שמו של הצבע או את מספרו, או לחץ על דוגמית הצבע הרצוי כדי להוסיף אותו לרשימת הצבעים.

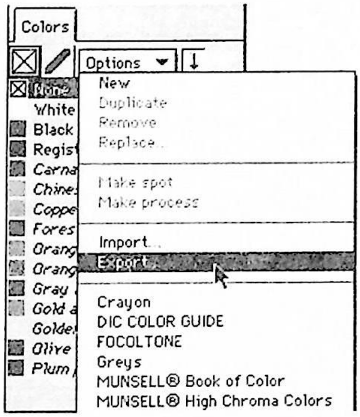
טיפ

אם תרצה להוסיף יותר מצבע אחד, לחץ על המקש Shift ולחץ על הצבעים הנוספים. לחץ OK לאחר שתבחר את כל הצבעים הרצויים.

לאחר שתיצור את רשימת הצבעים שלך תוכל לייצא אותה כספריה פרטית משלך.

ייצוא רשימת צבעים

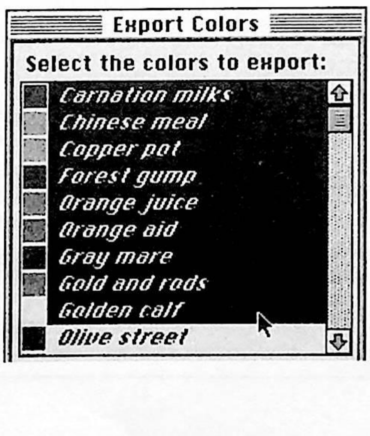
1 בחר ב-Export מן התפריט הנפתח Options (ראה איור 28).



איור 28

כדי ליצור ספריית צבעים אישית, בחר ב-Export מן התפריט הנפתח Options.

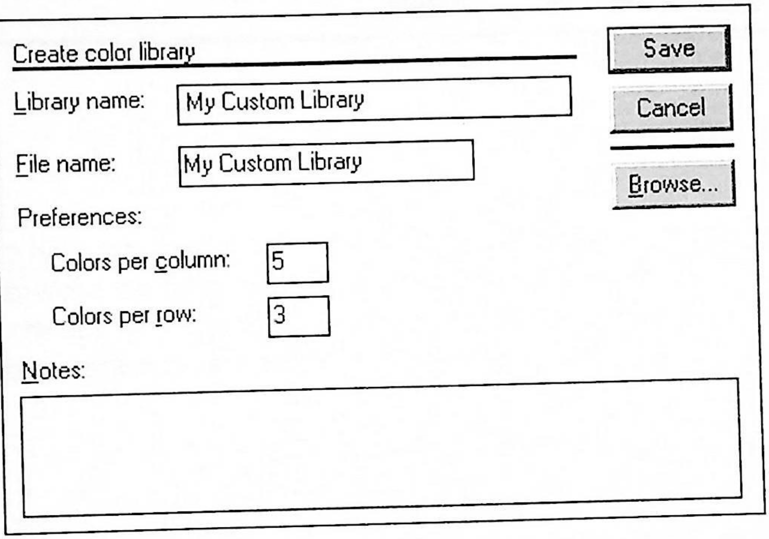
2 תיבת הדו-שיח Export Colors (ייצוא צבעים) תיפתח על המסך. לחץ על המקש Shift ובחר את הצבעים הרצויים מתוך ה-Color List (ראה איור 29). לחץ OK.



איור 29

השתמש במקש shift בתיבת הדו-שיח של ייצוא הצבעים (Export colors) כדי לבחור בצבעים המיועדים לייצוא.

3 בתיבת הדו-שיח Create color kibrary (יצירת ספריית צבעים), הקלד את שם הספריה ואת שם הקובץ (ראה איור 30). ההגדרות בחלונות Colors per column (צבעים בטור) ו-Colors per row (צבעים בשורה) קובעות את צורת הצגתה של הספריה.



איור 30

תיבת הדו-שיח של יצירת ספריית צבעים מאפשרת לקבץ את הצבעים שלך לספריה אישית.

4 בחר בפקודה Save כדי לשמור את ספריית הצבעים שלך בתיקייה Colors שנמצאת בתיקיית התוכנה פריהנד. בחר בפקודה Save as כדי לקבוע תיקיה אחרת.

טיפים

- כדי למחוק ספריית צבעים אישית מן התפריט הנפתח Options, הסר אותה מהתיקייה Colors שבתוך תיקיית התוכנה פריהנד.
- כדי לקבוע קבוצת צבעים שתופיע בכל המסמכים החדשים של פריהנד, הוסף את הצבעים לקובץ ברירות המחדל של פריהנד. (כדי ליצור קובץ ברירות מחדל חדש, ראה בעמוד 413).
- פקודות Xtras של פריהנד מספקות דרכים נוספות לעבודה עם צבעים (ראה בפרק 10, "קווים").

9 מילויים

עתה לאחר שיצרת את קווי המתאר של הנתיב, יש בידיך מעין צדפה ריקה שעליך למלאה בתוכן. הוספת מילוי לעצם יכולה לשנותו מעצם רגיל לעצם מלהיב ומיוחד. פריהנד מציעה מגוון גדול של אפשרויות מילוי מן המילוי הבסיסי של צבע אחיד דרך מעברים מעניינים ועד לאפקטים מיוחדים המשתמשים בשקיפויות ובזכוכיות מגדילות.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לבחור במילוי מתוך Fill Inspector (בקרת המילוי).
- ליישם ולשנות את אפשרויות המילוי: בסיסי, מדורג, זכוכית מגדלת, מרוצף, מותאם אישית, מרקמי, מדגמי ומילוי פוסטסקריפט.
- להשתמש במילוי None.
- להשתמש באופציה Overprint (הדפסה מעל).

כדי ליישם סוגים שונים של מילוי עליך להציג את בקרת המילוי.

הצגת בקרת המילוי

1 בחר בפקודה Window > Inspector > Fill (חלון > בקרה > מילוי).

2 התבנית Fill Inspector (בקרת המילוי) תופיע על המסך.

חדש בפריהנד 8

> נתיבים פתוחים יציגו או שלא יציגו את הגדרות המילוי. התצוגה מבוקרת מתוך ההעדפות (Preferences). (ראה פרק 23, "העדפות").

המילוי המקובל ביותר הוא המילוי Basic (בסיסי). מילוי זה הוא מילויו של עצם בצבע אחיד.

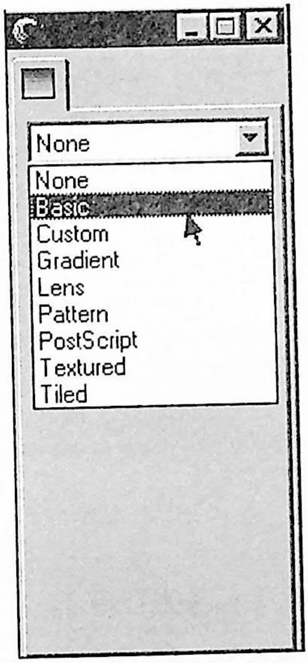
יישום מילוי Basic באמצעות בקרת המילוי

1 בחר בעצם.

2 הצג את Fill Inspector ובחר ב-Basic מן התפריט הנפתח Fill (ראה איור 1).

איור 1

השתמש בתפריט הנפתח של Fill Inspector כדי להציג את סוגי המילוי השונים.



לאחר שתיישם את המילוי Basic תוכל לשנות את צבע המילוי על ידי שימוש ב-Color List (רשימת הצבעים), Fill Inspector (בקרת הצבעים) או על ידי גרירה, ישירות על פני העצם. בחר את השיטה הנוחה לך ביותר.

שינוי צבע באמצעות Color List

1 בחר את העצם.

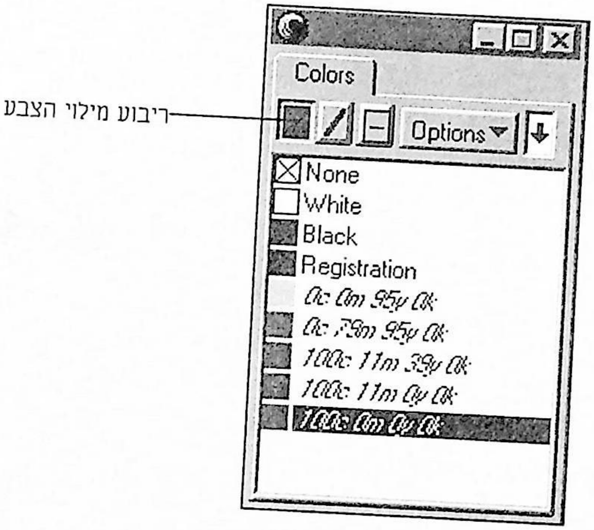
2 ודא ש-Basic נבחר ב-Fill Inspector.

3 לחץ על ריבוע המילוי, כדי לוודא שיש מסביבו מסגרת שחורה. המסגרת השחורה מראה שהפעולה הבאה תשנה את צבע המילוי.

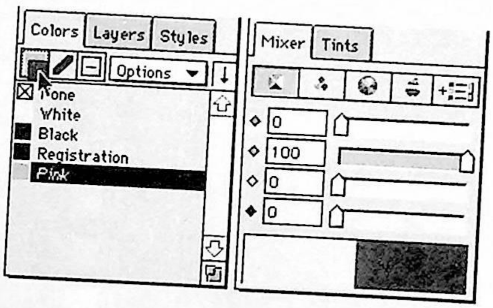
4 לחץ על שמו של הצבע הרצוי ב-Color List (ראה איור 2).

או

גרור דוגמית צבע מ-Color Mixer (מערבל הצבעים) והנח אותה על ריבוע המילוי שב-Color List (ראה איור 3).



איור 2
לחץ על שמו של הצבע ב-Color List כדי ליישם את הצבע כמילוי לעצם הנבחר.



איור 3
ניתן לגרור צבעים מ-Color Mixer אל ריבוע מילוי הצבע.

טיפ הריבוע הצמוד אל ריבוע המילוי הוא ריבוע צבע הקו. (ראה בפרק 6, "קווים").

שינוי צבע המילוי באמצעות בקרת המילוי

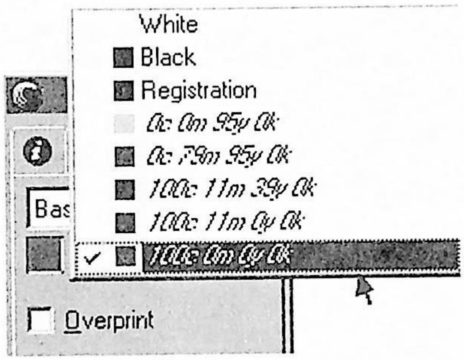
1 בחר את העצם.

2 ודא ש-Basic נבחר ב-Fill Inspector.

3 פתח את התפריט הנפתח Colors (צבעים) שב-Fill Inspector כדי להציג את הצבעים הנמצאים ב-Color List (ראה איור 4).

איור 4

לחץ על התפריט הנפתח Colors (צבעים) ב-Fill Inspector כדי לשנות את צבע המילוי Basic (בסיסי).



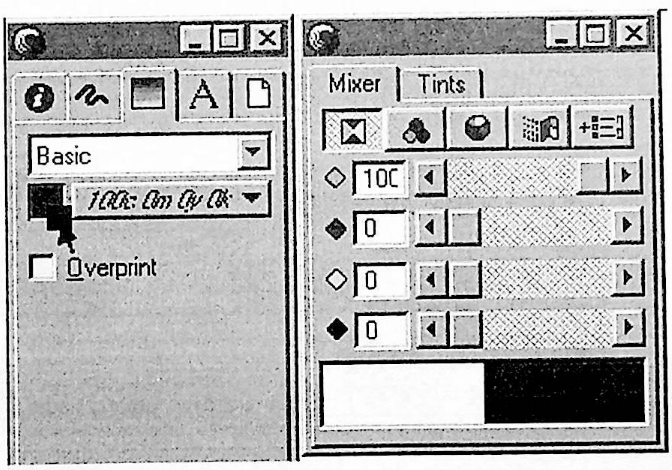
4 בחר באחד מהצבעים מן התפריט הנפתח.

טיפ

תוכל גם לגרור דוגמית צבע מה-Color Mixer או מה-Color List ישירות אל ריבוע מילוי הצבע שב-Fill Inspector (ראה איור 5).

איור 5

ניתן לגרור צבעים מ-Color Mixer אל ריבוע המילוי בחבנית Fill Inspector.



טיפ

אם שום עצם אינו נמצא בבחירה, כל השינויים שתבצע ב-Fill Inspector או ב-Color List ייושמו על העצם הבא שתיצור.

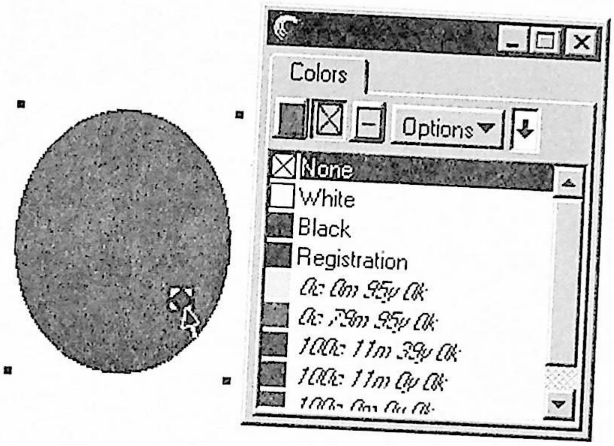
5 סמן את האפשרות Overprint כדי לקבוע שהצבעים יתמזגו עם הצבעים שמתחתם (ראה עמוד 182-183).

שינוי צבע המילוי על ידי גרירה

גרור דוגמית צבע מ-Color Mixer או מ-Color List ישירות על פני העצם (ראה איור 6).

איור 6

ניתן לגרור צבעים מ-Color List ישירות על העצם.



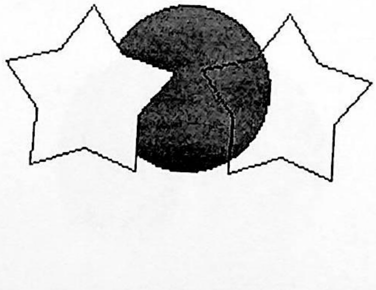
טיפים

- אינך צריך לבחור בעצם כדי לגרור עליו דוגמית צבע.
- לחץ על המקש Shift בעת הגרירה על פני העצם כדי לוודא שרק צבעי המילוי ישתנו.

בנוסף לצבעים מופיע גם פריט נוסף ב-Color List שנקרא None (לא כלום). המילוי None הוא המילוי חשוב ביותר. בעת יישומו של מילוי None על עצם, העצם הופך לשקוף (ראה איור 7).

איור 7

בחירה במילוי None מאפשרת לראות מבעד לעצם, כפי שנראה בכוכב הימני.



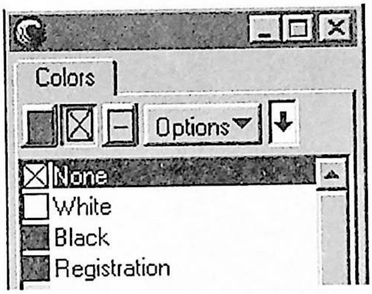
שינוי מילוי ל-None

1 בחר בעצם שברצונך להופכו לשקוף.

2 ודא שריבוע המילוי נבחר בתבנית Colors.

3 לחץ על None ב-Color List. סימן X יופיע בריבוע המילוי. סימן זה מראה שאין צבע מילוי (ראה איור 8).

איור 8
ריבוע מילוי הצבע עם מילוי None.



טיפ עצמים ללא מילוי הינם בלתי נראים, אלא אם כן יוושם להם קו. (ראה פרק 10, "קווים").

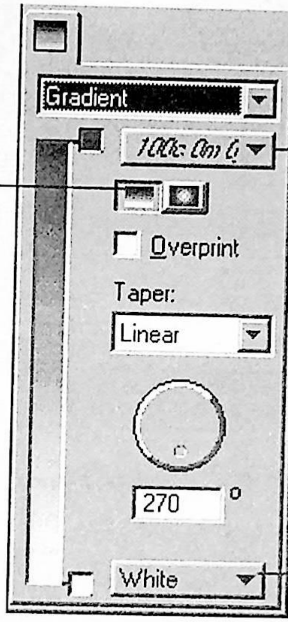
מילויים מדורגים מתחילים בצבע אחד ומסתיימים בצבע אחר. שני סוגי המילוי המדורג הם ליניארי (קווי) ורדיאלי (מעגלי). במילוי ליניארי, הצבעים משתנים לאורך קו שניתן לשנות את זוויתו לכל זווית רצויה. מילוי רדיאלי הוא מילוי מעגלי.

יצירת מילוי ליניארי

1 ודא שהעצם נבחר, ובחר ב-Gradient (מדורג) מן התפריט הנפתח שב-Fill Inspector (בקרת המילוי). קביעות המילוי המדורג יופיעו על המסך (ראה איור 9).

איור 9

קביעות המילוי המדורג הליניארי ב-Fill Inspector.



2 השתמש בתפריט הנפתח Color, כדי לבחור בצבע עבור אחד מצדדיו של המילוי הליניארי (תוכל גם לגרור צבעים מהתבנית Colors אל ריבוע הצבע).

3 השתמש בתפריט Color השני, כדי לבחור את הצבע עבור צידו השני של המילוי.

4 לחץ על סמל המילוי הליניארי ב-Fill Inspector.

5 השתמש בשדה הזווית כדי לקבוע את זווית המילוי.

6 בחר ב-Linear או ב-Logarithmic מן התפריט הנפתח Taper (חידוד). חידוד ליניארי משתנה בקפיצות אחידות מצבע אחד למשנהו. חידוד לוגריתמי יוצר שינוי דרסטי יותר בין הצבעים (ראה איור 10).

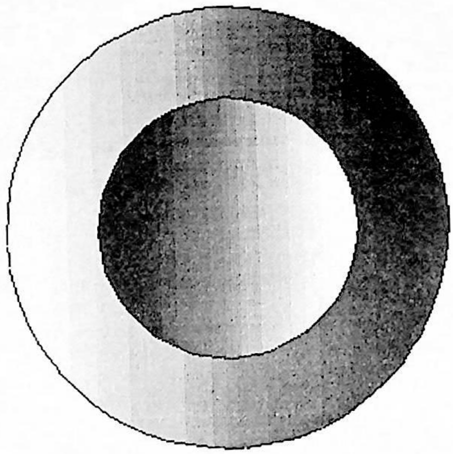
איור 10

ההבדל בין מילוי ליניארי (משמאל) לבין מילוי לוגריתמי (מימין), שניהם בזווית 90°.



שינוי זוויתו של מילוי מדורג יוצר אשליה של תאורה מוחזרת ממשטחים שונים. הדבר יוצר אפקט תלת-ממדי. (ראה איור 11).

איור 11
זוויות שונות של מילוי ליניארי יוצרות אשליה של תלת-ממד.



יצירת אפקט תלת-ממדי באמצעות מילוי ליניארי

1 הכן עיגול. מלא אותו במילוי ליניארי משחור ללבן, בזווית של 180° וב-Taper ליניארי.

2 הכן עיגול קטן יותר והנח אותו בתוך העיגול הגדול.

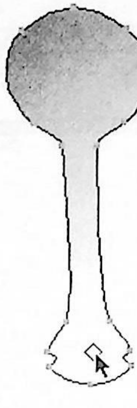
3 מלא את העיגול הקטן במילוי ליניארי משחור ללבן, לאורך זווית של 0° וב-Taper לוגריתמי.

פריהנד מאפשרת גם ליישם מילוי מדורג ליניארי על ידי גרירת צבע מבלי להשתמש ב-Fill Inspector ומבלי לבחור בעצם.

יישום מילוי מדורג ליניארי על ידי גרירת צבע

1 לחץ על המקש Control וגרור דוגמית צבע על עצם שצבוע כבר בצבע Basic.

2 מילוי מדורג ליניארי ימלא את העצם בצבע הדוגמית, שייושם כצבע השני. (ראה איור 12).



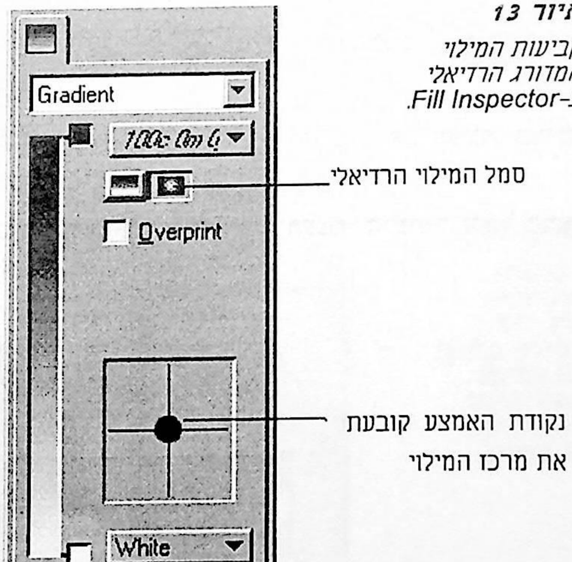
איור 12
לחץ על המקש Control בעת גרירת דוגמית צבע, כדי ליישם מילוי מדורג ליניארי על פני עצם.

טיפ הנקודה שעליה מונחת דוגמית הצבע קובעת את זווית המילוי.

במילוי מדורג רדיאלי, הצבעים מתחילים בנקודה מרכזית ונעים כלפי חוץ בצורה מעגלית. מילוי מדורג רדיאלי נראה כמו שמש הפולטת החוצה צבעים מעגליים.

יצירת מילוי מדורג רדיאלי

1 בעת שהעצם בבחירה, בחר ב-Gradient מן התפריט הנפתח שב-Fill Inspector. קביעות המילוי המדורג יופיע על המסך (ראה איור 13).



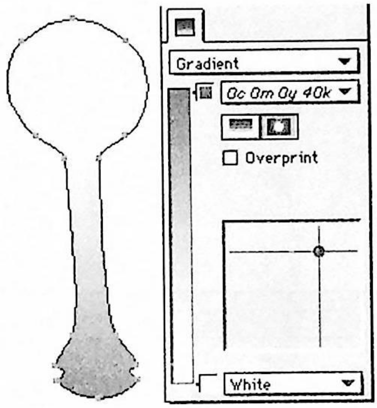
איור 13
קביעות המילוי המדורג הרדיאלי ב-Fill Inspector.

2 לחץ על הסמל **מילוי הרדיאלי** ב-Fill Inspector.

3 בחר בצבע עבור צידו החיצוני של המילוי הרדיאלי על ידי שינוי הצבע העליון.

4 בחר בצבע עבור מרכז העיגול על ידי שינוי הצבע התחתון.

5 גרור את נקודת האמצע כדי לשנות את מיקומו של הצבע הפנימי (ראה איור 14).



איור 14

הזז את נקודת האמצע, כדי לשנות את מיקומו של הצבע הפנימי של המילוי הרדיאלי.

בדומה למילוי הליניארי, גם המילוי הרדיאלי מסוגל ליצור אפקט של תלת-ממד. המפתח לכך הוא בשינוי נקודת האמצע של המילוי הרדיאלי.

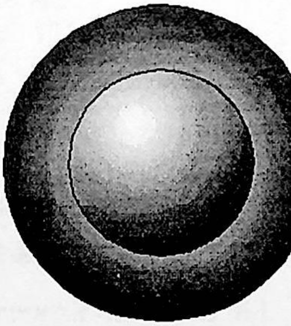
יצירת אפקט תלת-ממדי באמצעות מילוי מדורג רדיאלי

1 הכן עיגול ומלא אותו במילוי רדיאלי - משחור בחוץ ללבן, בפנים.

2 הצב את המרכז באמצע העיגול.

3 הכן עיגול קטן יותר והנח אותו בתוך העיגול הגדול. מלא את העיגול במילוי רדיאלי מדורג משחור ללבן.

4 הצב את מרכז המילוי ברבע השמאלי העליון של העצם. הכפתור יקבל מראה תלת-ממדי (ראה איור 15).



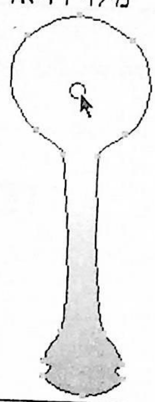
איור 15

מרכזים שונים של מילוי מדורג רדיאלי יוצרים אפקט של תלת-ממד.

יישום מילוי מדורג רדיאלי על ידי גרירת צבע

1 לחץ על הלחצן Option/Alt וגרור דוגמית צבע על פני העצם.

2 מילוי רדיאלי ייושם על העצם. (ראה איור 16).



איור 16

לחץ על המקש Option/Alt וגרור דוגמית צבע כדי ליישם מילוי מדורג רדיאלי על עצם.

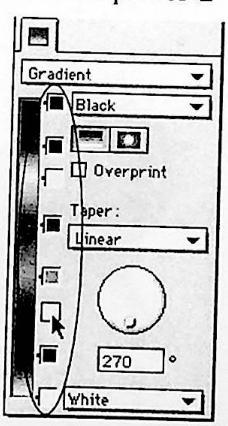
טיפים

- צבעה של הדוגמית ייושם כצבע הפנימי של המילוי המדורג הרדיאלי.
- המקום בו תניח את הדוגמית יקבע את מרכזו של המילוי הרדיאלי.

מילויים מדורגים יכולים להכיל יותר מצבע אחד.

הוספת צבעים למילוי מדורג

1 גרור דוגמית צבע על פני השטח האפור שבין הצבע העליון והתחתון (ראה איור 17). תוכל לגרור דוגמית מה-Color List, מה-Color Mixer או מריבועי הצבע ב-Fill Inspector.



איור 17

כדי להוסיף צבעים למילוי מדורג, גרור דוגמית צבע והנח אותה במקום המוקף בעיגול, בקירוב לסקלת צבעי המעבר.

2 גרור כמה צבעים שתחפוץ.

3 כדי למחוק צבע, גרור את ריבוע הצבע אל מחוץ לשטח האפור. (לא תוכל למחוק את הצבעים העליון והתחתון של המילוי המדורג).

טיפ שנה את המרחק בין הצבעים כדי להשיג אפקטים דרמטיים יותר.

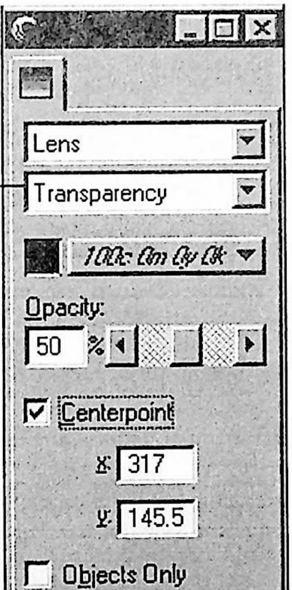
חדש בפריהנד 8 אחת מהתכונות הדרמטיות ביותר של פריהנד היא סדרת מילויי העדשה. מילויים אלה מאפשרים ליצור אפקט של שקיפות ולהשתמש באפקט אחד כדי להגדיל את האחרים.

יצירת מילוי של עדשה שקופה

1 בעת שהעצם נבחר, בחר ב-Lens (עדשה) מן התפריט הנפתח ב-Fill Inspector.

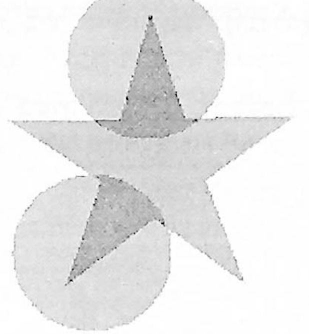
2 בחר ב-Transparency (שקיפות) מן התפריט הנפתח של המצבים (ראה איור 18).

איור 18
בקרת השקיפות של Fill Inspector.



3 בחר בצבע מתפריט הצבעים הנפתח.

4 השתמש בסרגל Opacity (אטימה) או בשדה המתאים כדי לקבוע את רמת השקיפות של העדשה (ראה איור 19).



איור 19

שינוי קביעות ה-Opacity (אטימה), משנה את כמות השקיפות של העדשה.

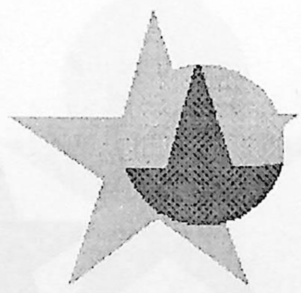
5 סמן את האפשרות Objects Only (עצמים בלבד) כדי ליישם את אפקט העדשה על עצמים בלבד ולא על שטח העמוד כולו (ראה איור 20).



איור 20

האפשרות Object only, מפעילה את אפקט העדשה על העצם בלבד ולא על העמוד כולו.

6 סמן את האפשרות Snapshot כדי להקפיא את אפקט העדשה. עתה תוכל להעביר את העצם למיקום אחר מבלי לשנות את התמונה שבתוך העדשה (ראה איור 21).



איור 21

האפשרות Snapshot, מקפיאה את התמונה שבעדשה, כך שניתן להזיזה.

יצירת מילוי של זכוכית מגדלת

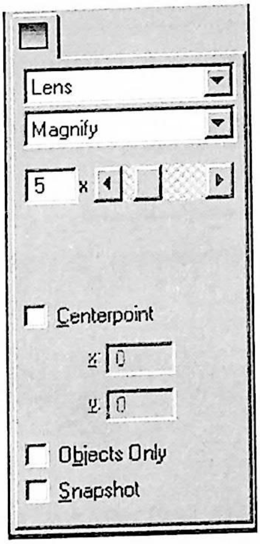
זכוכית המגדלת מאפשרת לעצם אחד לפעול כזכוכית מגדלת על עצמים שהוא מכסה.

1 בעת שעצם נמצא בבחירה, בחר ב-Magnify (הגדלה) מהתפריט הנפתח של המצבים.

2 השתמש בסרגל ההגדלה או בשדה המתאים, כדי לקבוע את אחוז ההגדלה עבור העדשה (ראה איור 22).

איור 22

בקרת ההגדלה של Fill Inspector.

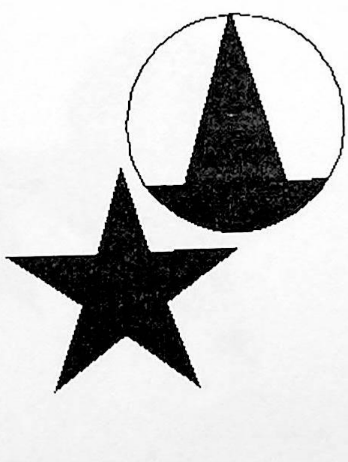


טיפ ההגדלה יכולה להיות פי 1 (הגודל הריאלי) ועד ל-20 (במספרים שלמים).

3 העצם יופיע בתוך העדשה כאילו הוא הוגדל (ראה איור 23).

איור 23

זכוכית מגדלת מראה תמונה קרובה יותר של עצם.



שימוש בנקודת בקרת המרכז

לעתים, תרצה ליישם את אפקט העדשה על שטח שעליו היא אינה ממוקמת. כדי לבצע זאת, תשתמש בנקודת בקרת המרכז.

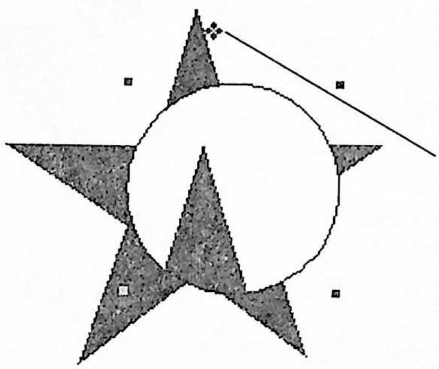
1 הצב את הזכוכית המגדלת במקום הרצוי על משטח העבודה - אל תדאג עדיין לגבי התמונה שנראית בעדשה.

2 סמן את ריבוע נקודת המרכז ב-Fill Inspector.

3 גרור את נקודת בקרת המרכז שבחלון אל מרכזו של האזור שברצונך להציגו בתוך העדשה (ראה איור 24).

איור 24

גרור את נקודת בקרת המרכז, כדי למקד את העדשה על שטח מסוים של העבודה.

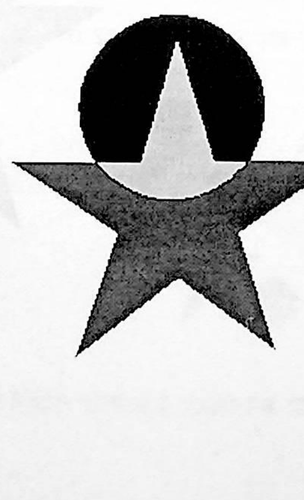


שימוש במילוי עדשה הפוכה (Invert)

בחר ב-Invert מן התפריט הנפתח של המצבים כדי שהעדשה תהפוך את צבעי העצם בעת המעבר עליו (ראה איור 25). משמעותו של דבר היא שעצם שחור יהפוך ללבן, עצמים אדומים יהפכו לירוקים, עצמים צהובים יהפכו לכחולים וכו'.

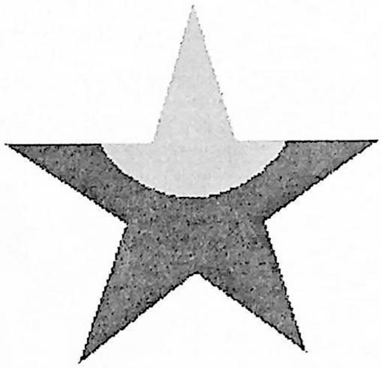
איור 25

העדשה Invert הופכת את צבעי העצם בעת שהיא עוברת עליו.



שימוש במילוי עדשה Lighten

בחר ב-Lighten מן התפריט הנפתח של המצבים כדי שהעדשה תבהיר את צבעי העצם בעת המעבר עליו (ראה איור 26). הדבר דומה להוספת לבן לצבעים. השתמש בסרגל כדי להגביר או להחליש את האפקט.



איור 26

העדשה Lighten מבהירה את צבעי העצם בעת שהיא עוברת עליו.

שימוש במילוי עדשה Darken

בחר ב-Darken מן התפריט הנפתח של המצבים, כדי שהעדשה תכהה את צבעי העצם בעת המעבר עליו (ראה איור 27). הדבר דומה להוספת שחור לצבעים. השתמש בסרגל כדי להגביר או להחליש את האפקט.

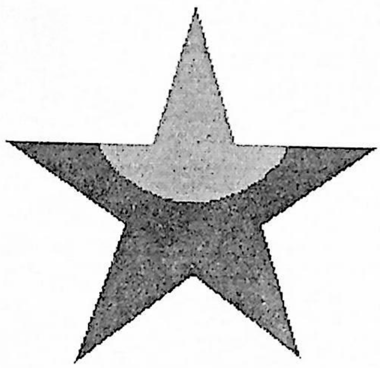


איור 27

העדשה Darken מכהה את צבעי העצם בעת שהיא עוברת עליו.

שימוש במילוי עדשה Monochrome

בחר ב-Monochrome מן התפריט הנפתח של המצבים, כדי שהעדשה תחליף כל אחד מהצבעים שעליהם היא עוברת, בגוון אפור חסר צבעוניות (ראה איור 28).



איור 28

העדשה Monochrome משנה את גווניו של העצם בעת שהיא עוברת עליו.

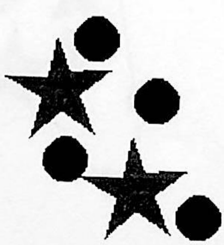
עבודה עם צבעי Spot

כל האפקטים של העדשות הופכים צבעי Spot לצבעי פרוצס. בעת יישומו של אפקט עדשה, מופיע ריבוע ובו התראה שכל צבעי Spot שיוצגו דרך העדשה יומרו לצבעי פרוצס. משמעותו של דבר היא שאם הנך משתמש בצבעי Spot קרוב לוודאי שלא תרצה להשתמש באפקטים של העדשות. תוכל לסגור את ריבוע ההתראה ולסמן את האפשרות Don't Show Again (אל תראה שנית).

את המילוי הבא - שנקרא מילוי מרוצף (Tiled) - עליך ליצור בעצמך. מונח מקובל יותר למילוי מרוצף הוא מילוי מדגמי (Pattern).

יצירה ויישום של מילוי Tiled

1 הכן את הגרפיקה שברצונך להשתמש בה כמילוי והעתק אותה (ראה איור 29).



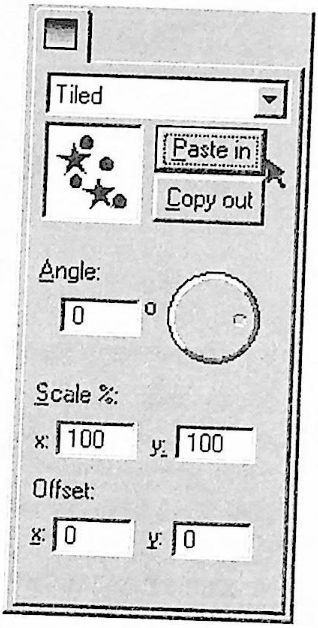
איור 29

כדי ליצור מילוי Tiled (מרוצף), בחר והעתק את ציור שברצונך להשתמש בו כמילוי.

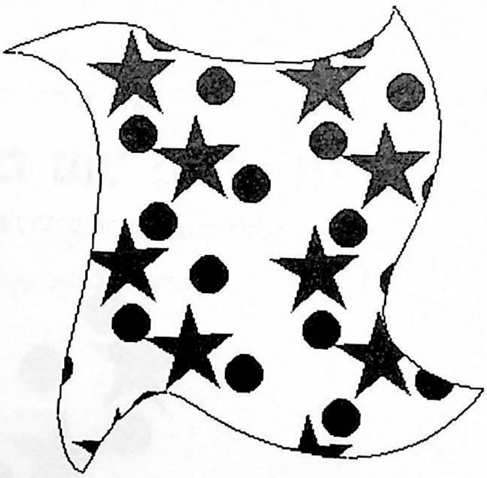
2 בחר את העצם שברצונך למלא במילוי מרוצף.

3 בחר ב-Tiled מן התפריט הנפתח ב-Fill Inspector.

4 לחץ על Paste in (הדבקה בפנים). הציור שהעתקת יופיע בחלון התצוגה שבתבנית (ראה איור 30). העצם הנבחר מציג את המילוי המרוצף (ראה איור 31).



איור 30
לחץ על הלחצן Paste In (הדבקה בפנים), כדי להציג את העבודה המועתקת בחלון הגדרות המילוי המרוצף.



איור 31
העצם שנבחר מציג את המילוי המרוצף.

טיפים

- כדי להפוך את רקע המילוי המרוצף לשקוף, הנח את העבודה על משטח ריק או על מלבן ללא מילוי.
- כדי להעניק למילוי רקע של צבע לבן, הנח את העבודה על מלבן במילוי צבע לבן. בחר את העבודה ואת המלבן כדי להדביק בריבוע המילוי המרוצף.
- ככל שהעבודה המשמשת למילוי מרוצף, מסובכת יותר, כך יארכו זמני הצגתה מחדש של התמונה על המסך וזמן הדפסתה.
- מילויים מרוצפים אינם יכולים להכיל עצמים שמכילים מילוי עדשה או מילוי מרוצף.
- מילויים מרוצפים אינם יכולים להכיל גרפיקת ביט-מפ (של מפת סיביות).

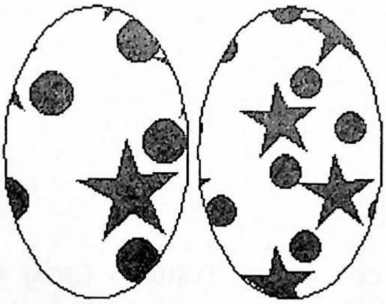
התאמת מילוי Tiled

1 ודא שהתבנית Fill Inspector מוצגת ובחר בציור למילוי מרוצף.

2 כדי לשנות את גודלו של המילוי (ראה איור 32), קבע את אחוזי ההקטנה או ההגדלה בשדות x ו-y שתחת הכיתוב Scale %. כדי לשנות את הגודל בצורה יחסית, הקלד בשני החלונות ערכים זהים.

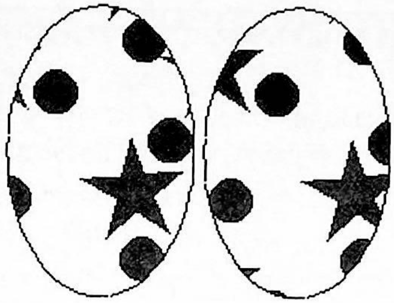
איור 32

האפקט הנוצר משינוי גודלו של המילוי.



3 כדי להזיז את המילוי המרוצף בתוך העצם (ראה איור 33), הקלד ערכים חיוביים או שליליים בשדות x ו-y שתחת הכיתוב Offset.

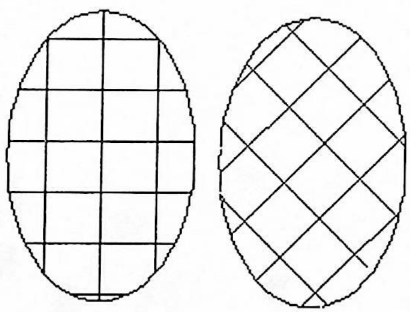
איור 33
האפקט הנוצר מהזזתו של המילוי.



טיפ ערך חיובי בחלון y יזיז את המילוי כלפי מעלה וערך שלילי יזיז את המילוי למטה.

4 כדי לשנות את זוויתו של מילוי מרוצף בתוך עצם (ראה איור 34), סובב את גלגל הזווית או הקלד בחלון Angel את הזווית הרצויה.

איור 34
האפקט של שינוי זוויתו של מילוי מרוצף.

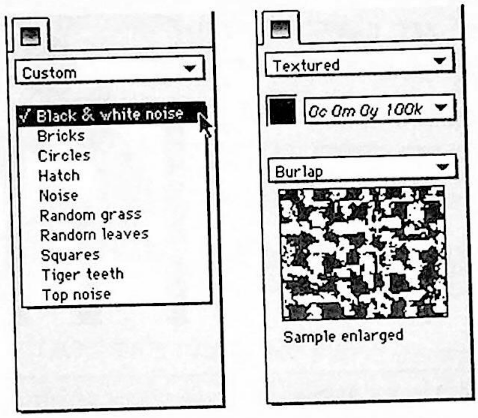


המילויים Custom (אישי) ו-Texture (מרקם) הינם מילויים מוכנים מראש שמציגים מילויים בצורות שונות. לאחר שתבחר במילוי Custom and Textured תוכל לבצע שינויים במרקמים.

יישום מילוי אישי או מרקמי

1 בחר בעצם למילוי ובחר ב-Custom או ב-Textured מן התפריט הנפתח של Fill Inspector (ראה איור 35).

איור 35
ההגדרות עבור המילויים Custom ו-Textured.

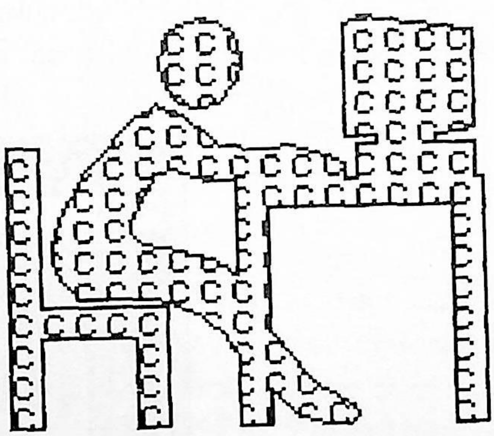


2 בחר באחד מהמילויים של Custom או של Textured מן התפריט השני שהופיע.

3 אם תרצה, שנה את הצבע ובצע שינויים אחרים בהגדרות המילוי.

4 במקום לראות תצוגה של המילוי בתוך העצם, תראה סדרה של הסימנים C שממלאים אותו (ראה איור 36). תוכל לראות את המילוי רק בעבודה המודפסת (ראה איור 37).

איור 36
התצוגה של המילויים Custom ו-Textured על המסך.





איור 37

הפלט המודפס של המילויים Custom או Textured מציג את התמונה הנכונה.

טיפים

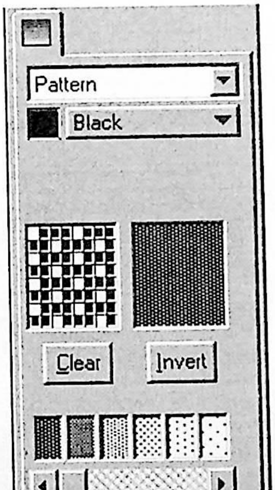
- כדי לראות הדפס של מילויים אישיים או מרקמיים, ראה בנספח ג׳ בסוף הספר.
- לא ניתן לשנות את גודלם של המילויים אישיים או מרקמיים ואין הם ניתנים להדפסה במדפסות שאינן מדפסות פוסטסקריפט.

מילויים מדגמיים (Pattern) הינם תמונות ביט-מפ שניתן לערוך את הפיקסלים שלהן.

יישום מילוי מדגמי (Pattern)

1 בחר בעצם שברצונך למלא ובחר ב-Pattern מן התפריט הנפתח שבתבנית Fill Inspector.

2 השתמש בסרגל כדי לבחור באחד מהמדגמים שבריבועים הקטנים (ראה איור 38).



איור 38

קביעות מילוי Pattern בתבנית Fill Inspector.

3 השתמש בחלון התצוגה הגדול שמשמאל כדי לערוך את המדגם על ידי לחיצה על כל אחד מהפיקסלים. חלון התצוגה הגדול מימין מראה כיצד נראה המדגם שיושם על העצם.

4 השתמש בלחצן Clear (נקה) כדי להסיר את כל הפיקסלים השחורים מחלון התצוגה השמאלי וכדי להתחיל בציור מדגם חדש.

5 השתמש בלחצן Invert כדי להפוך פיקסלים שחורים ללבנים ולהיפך.

טיפ עצמים שמאחורי מילוי Pattern אינם נראים מבעד לשטחים הלבנים של המילוי.

6 השתמש בריבוע הנחת הצבע כדי לצבוע את הפיקסלים הכהים בכל צבע שתרצה.

טיפ צבעים מיושמים רק על השטחים הכהים שבמדגם. השטחים הלבנים אינם נצבעים.

7 מילויי Pattern נראים בצורה דומה על המסך ובהדפסה. (ראה איור 39).

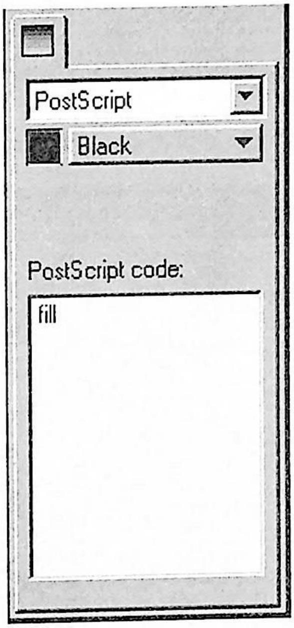


איור 39
עצם במילוי Pattern מוצג על המסך ומודפס בצורה זהה.

טיפים
- לתצוגת הדפסים של מילויים מדגמיים (Pattern), ראה נספח ג׳ שבסוף הספר.
- מילויים מדגמיים אינם ניתנים לעיבוד ביחד עם העצם.
- מילויים מדגמיים תוכננו לשימוש במדפסות בעלות רזולוציה נמוכה, ואינם מתאימים לשימוש בתוויינים של רזולוציה גבוהה ובהפקות פילמים.

יישום מילוי פוסטסקריפט

בעת שתבחר במילוי PostScript מן התפריט הנפתח שב-Fill Inspector, תראה חלון גדול ובו המילה fill (ראה איור 40). מטרתו של חלון זה היא לאפשר למשתמש להקליד בו פקודה בשפת פוסטסקריפט ליצירת המילוי. לימוד שפת פוסטסקריפט ושימוש בה הינם נושאים מורכבים מכדי שנדון בהם בספר זה.



איור 40

קביעות המילוי PostScript בתבנית Fill Inspector.

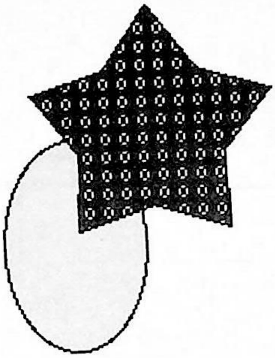
שימוש בתכונה Overprint (חפיפה)

אם תקבע Overprint עבור עצם, העצם לא יבטל צבעים שמתחתיו (ראה איור 41). הוא יתמזג בהם. לא תוכל לראות חפיפה על המסך. כל העצמים שיישום עליהם Overprint יוצגו במדגם של לבן ועליו הסימנים O (ראה איור 42). חפיפה אינה נראית בפלט של מרבית מדפסות הצבע. כדי לראות Overprint עליך ליצור הפרדת צבעים של הקובץ ולהדפיס כל צבע בנפרד.

איור 41

קביעת המילוי הבסיסי כ-Overprint .

איור 42
כך מופיע מילוי Overprint על המסך.



טיפים

- תוכל להסתיר את הסימנים Os שבעצם שמוגדר כ-Overprint, על ידי שינוי ההעדפות של פריהנד (ראה עמודים 408-410).
- אם אינך מבין את משמעותו של המונח Overprint, התייעץ עם המדפיס או עם לשכת השרות שלך לפני שתשתמש באפשרות זו.

10 קווים

כשם שמילויים ממלאים את חלקם הפנימי של העצמים, הקווים מקיפים אותם מבחוץ. בכמה תוכנות עימוד הם נקראים מסגרות. למרות שלקווים אין מספר גדול כל כך של אפשרויות כשם שיש למילויים, קיימים עדיין מספר סוגי אפקטים שניתן ליצור באמצעות הקווים - וכמה אפקטים שמשתמשים בקווים, נראים לעתים כמילויים.

בפרק זה תלמד כיצד:

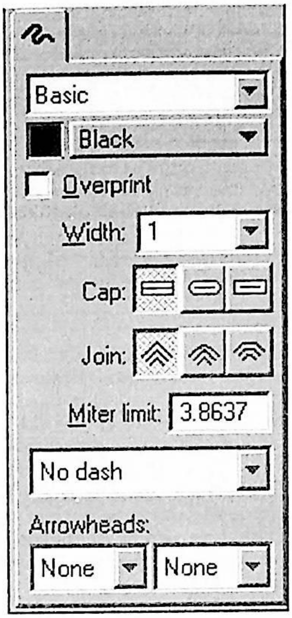
- לקבוע צבע לקו.
- לקבוע את עוביו של קו.
- לקבוע את צורתה של כיפת קו (Cap).
- לקבוע את החיבור של קטעי קו (Joints).
- לקבוע את צורתה של זווית החיבור בין קטעי קו.
- להשתמש בקווים שונים.
- להשתמש בעורך הקווים.
- להוסיף ראש חץ לקו.
- להשתמש בעורך ראשי החץ.
- לקבוע לקו אפקטים מותאמים אישית, אפקטים מדגמיים ואפקטים של פוסטסקריפט.

הנחת קו בסיסי

1 בחר בעצם שברצונך להוסיף לו קו.

2 בחר ב-Window > Inspector > Stroke (חלון > בקרה > קו), כדי לפתוח את התבנית Stroke Inspector (בקרת הקו).

3 בחר ב-Basic (בסיסי) מן התפריט הנפתח (ראה איור 1).



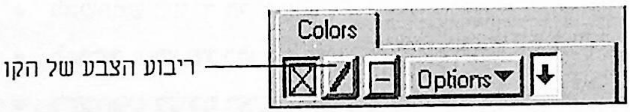
איור 1
האפשרויות עבור Basic ב-Stroke Inspector.

לאחר שתקבע קו בסיסי תוכל לשנות את צבעו. קיימות 5 שיטות לשינוי צבעו של קו.

שינוי צבע קו

שיטה ראשונה

1 לחץ על ריבוע צבע הקו ב-Color List (רשימת הצבעים). מסגרת שחורה תקיף את הריבוע (ראה איור 2).



איור 2
הקו השחור מסביב לריבוע, מראה שהריבוע נבחר וכל שינוי שיבוצע ברשימת הצבעים ייושם על הקו.

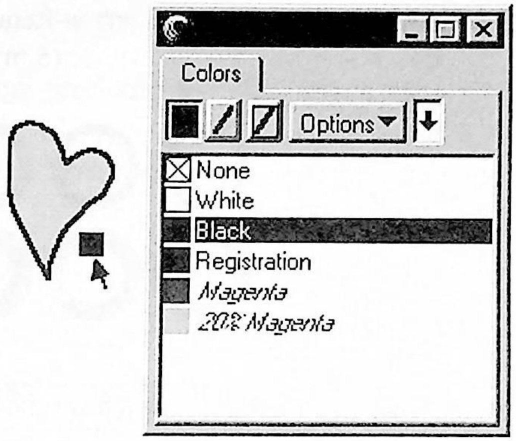
2 לחץ על שמו של הצבע ב-Color List.

שיטה שנייה

גרור דוגמית צבע מ-Color Mixer (מערבל הצבעים) או מ-Color List והנח אותה ריבוע צבע הקו.

שיטה שלישית

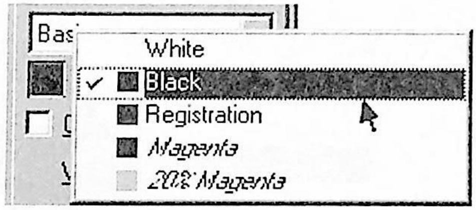
לחץ על המקש Command/Ctrl וגרור דוגמית צבע מ-Color Mixer או מ-Color-List, על העצם (ראה איור 3).



איור 3
לחץ על המקש Command/Ctrl בעת גרירת דוגמית צבע על עצם, כדי לשנות את צבע הקו שלו.

שיטה רביעית

השתמש בתפריט הנפתח Colors ב-Stroke Inspector. בחר צבע מרשימת הצבעים (ראה איור 4).



איור 4
פתח את התפריט הנפתח Colors (צבעים) ב-Stroke Inspector, כדי לבחור בצבע הקו.

שיטה חמישית

גרור דוגמית צבע מ-Color Mixer אל ריבוע צבע הקו ב-Stroke Inspector.

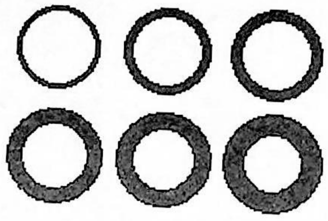
לאחר שהוספת קו, תוכל לשנות את רוחבו או, במילים אחרות, לקבוע מה יהיה עוביו.

שינוי רוחב קו

1. בחר בעצם שברצונך לשנות. תמצא שקו Basic (בסיסי) כבר מיושם עליו.
2. בשדה Width (רוחב), קבע את עובי הקו.

טיפ רוחבו של קו מיושם משני צדדיו של הנתיב.

3 לחץ Return או לחץ במקום כלשהוא ב-Stroke Inspector ורוחב הקו ישתנה. (ראה איור 5).



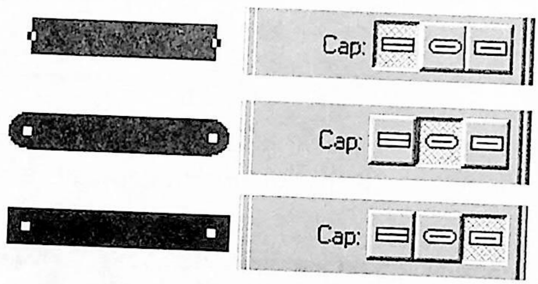
איור 5
שינוי מידת הרוחב (Width) משנה את עוביו של הקו. העיגולים שורטטו בגודל זהה ולכל אחד ייושם קו ברוחב שונה.

טיפ תוכל לשנות את רוחב הקו באמצעות מקשי הקיצור המפורטים בנספח ב׳ שבסוף הספר.

כיפת הקו (Cap) היא קצהו של הקו. שינוי כיפת הקו משפיע רק על נתיבים פתוחים מפני שרק להם יש קצוות חופשיים.

יישום Cap (כיפה) על קו

1 בחר בנתיב פתוח. כדי לראות את השפעתו של שינוי הכיפה, בחר בעובי גדול, למשל של 24 נקודות, Points (ראה איור 6).



איור 6
שלושת סוגי ה-Cap (כיפות) השונים: כיפה ישרה (עליון), כיפה מעוגלת (באמצע) וכיפה מרובעת (תחתון). ההבדל בין הכיפה הישרה לכיפה המרובעת הוא בכך שהמרובעת חורגת אל מחוץ לגבולה נקודת הקצה של הנתיב.

2 הכיפה של ברירת המחדל היא הכיפה הישרה (הסמל השמאלי מבין השלושה שליד הכיתוב Cap). כיפה זו יוצרת קו שמסתיים בדיוק בנקודת סיום הנתיב.

3 לחץ על סמל הכיפה המעוגלת (הסמל האמצעי מבין השלושה), כדי ליצור כיפה שתחרוג בצורת עקומה, מעבר לנקודת הקצה של הנתיב.

4 לחץ על סמל הכיפה המרובעת (הסמל הימני) כדי ליצור כיפה מרובעת שתחרוג בצורת ריבוע, מעבר לנקודת הקצה של הנתיב.

שינוי חיבור בין קווים

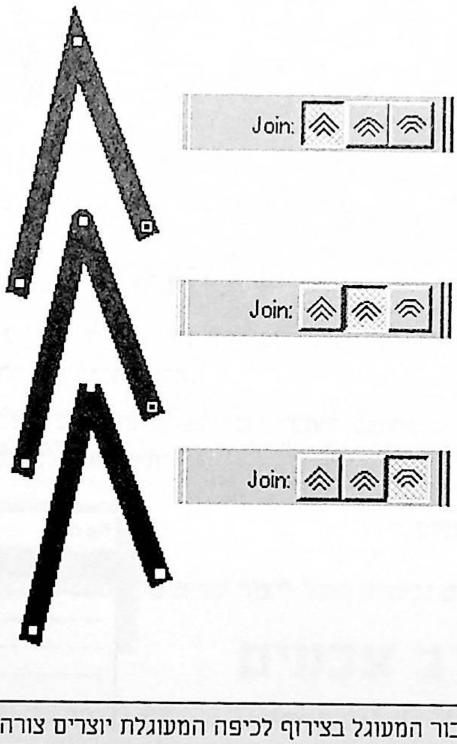
הבחירה הבאה הנתונה בידיך היא כיצד קטעי הנתיב (Joints) יתחברו ביניהם. חיבורים אלה נקראים Joins.

1 בחר בנתיב בעל נקודת פינה או נקודת חיבור אחת לפחות. כדי לראות את תוצאת שינוי החיבור, בחר בקו עבה.

2 לחץ על הסמל **חיבור זוויתי** (ראה איור 7) (הסמל השמאלי מבין השלושה שליד הכיתוב Join), כדי לקבוע את צורתה של זווית של החיבור בין קטעי הנתיב. ככל שזווית החיבור גדולה יותר, חוד החיבור יהיה ארוך יותר.

3 לחץ על הסמל **חיבור מעוגל** (ראה איור 7) (הסמל האמצעי מבין השלושה), כדי ליצור חיבור מעוגל בין קטעי הנתיב.

4 לחץ על הסמל **חיבור קטום** (ראה איור 7) (הסמל הימני), כדי ליצור חיבור קטום בין קטעי הנתיב.



איור 7

שלושת סוגי ה-Join (חיבור) השונים: זוויתי (עליון), מעוגל (אמצעי) וקטום (תחתון).

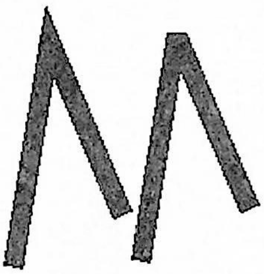
טיפ החיבור המעוגל בצירוף לכיפה המעוגלת יוצרים צורה דומה לצורתו של עט סימון.

שינוי הגבלת זווית (Miter Limit)

הבחירה הבאה היא Miter Limit (הגבלת הזווית). שינוי מגבלת הזווית של קו מונע מחיבורים חדים בין קטעי קו ליצור קצוות מחודדים מדי.

1 בחר בנתיב עם חיבור זוויתי. כדי לראות את תוצאת שינוי הגבלת הזווית, בחר בקו עבה למדי של 24 נקודות ושרטט שני קטעי קו עם זווית חיבור חדה ביניהם. הזווית תיראה כקוץ חד (ראה איור 8).

2 הקטן את ה-Miter Limit ל-1 או 2 ושים לב כיצד הוגבל אורך החוד של הזווית. (ראה איור 8).



איור 8

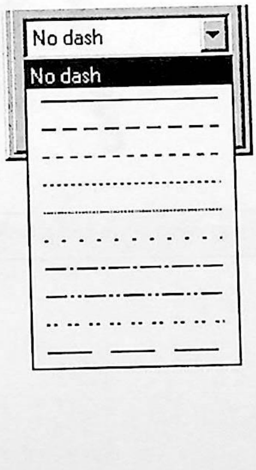
חיבור בעל Miter Limit (הגבלת זווית) גבוהה (משמאל), יוצר זווית מחודדת בין שני קטעי קו. חיבור בעל הגבלת זווית נמוכה (מימין) חותך את הזווית ויוצר שיפוע.

הבחירה הבאה היא צורת הקו (Dash). ניתן ליישם קווים שונים לנתיבים פתוחים וסגורים ולנתיבים בעלי נקודות חיבור מכל הסוגים.

יישום תבנית קו (Dash)

1 בחר בנתיב. כדי לראות את השפעת השינוי על הקו, בחר בקו עבה של 24 נקודות. בחר לקו כיפה ישרה.

2 השתמש בתפריט הנפתח Dash כדי לבחור בצורת קו מתוך מבחר הקווים של ברירות המחדל. (ראה איור 9).



איור 9

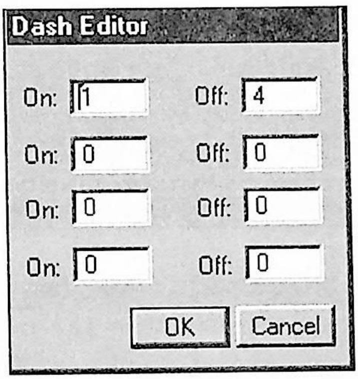
צורות הקווים שבברירת המחדל של התפריט הנפתח Dash.

טיפ הרווחים בין קטעי הקו הינם שקופים ולא לבנים. אם תקיף עצם בקו מקווקו, תראה את העצם שמתחתיו, בינות לרווחים שבין קטעי הקו.

תוכל ליצור קווים בצורות שונות, כרצונך. תבצע זאת על ידי שימוש ב-Dash Editor (עורך הקווים).

עריכת צורת קו

1 הצג את התבנית Stroke Inspector (בקרת הקו), לחץ על המקש Option/Ctrl בעת בחירת אחת מצורות הקו מן התפריט הנפתח של הקווים. תיבת הדו-שיח Dash Editor (עורך הקווים) תופיע על המסך. (ראה איור 10).



איור 10

תיבת הדו-שיח של Dash Editor (עורך הקווים) מאפשרת ליצור קווים לפי בחירתך. תוכל לבחור עד ארבע קבוצות של קטעי קו עבור קו אחד.

2 קבע את אורכו של הקטע הנראה של הקו על ידי הכנסת מספר בשדה On.

3 קבע את אורכו של המרווח בין הקווים על ידי הכנסת המספר בשדה Off.

4 תוכל לקבוע עד ארבע קבוצות שונות של ערכים.

5 לאחר שתסיים את הגדרת הערכים, לחץ OK. צורת הקו שיצרת תתווסף בתחתיתו של תפריט הקווים. הקו האוריגינלי לא השתנה כתוצאה מבניית הקו החדש.

עם מעט נסיונות תוכל ליצור קווים של אפקטים מתוחכמים באמצעות עורך הקווים.

יצירת קו רב צבעים

1 הכן קו בסיסי (Basic), השתמש לצורך כך בקו בעובי 12 נקודות לפחות ובקו אחיד ללא מדגם.

2 בחר ב-Edit > Clone (עריכה > שכפול). בדרך זו תיצור עותק משוכפל של הקו, מעל לקו המקורי.

3 בחר בעובי דק יותר וצבע את הקו המשוכפל בצבע שונה. בחר בקו שיוצר מרווחים גדולים בין קטעי הקו. קיבלת קו מקווקוו בשני צבעים (ראה איור 11).

איור 11

כדי ליצור קו מרובה צבעים, השתמש בשניים או ביותר קווים. האפקט שבתמונה נוצר מקו שחור ברקע שעליו הונח קו מקווקו בצבע בהיר וברוחב קטן יותר.



הבחירה האחרונה עבור קווים בסיסיים (Basic) היא ראשי חץ (Arrowheads). תוכל לראות ראשי חץ רק על נתיבים פתוחים.

יצירת ראש חץ

1 בחר בנתיב עם קו בסיסי בעובי בינוני.

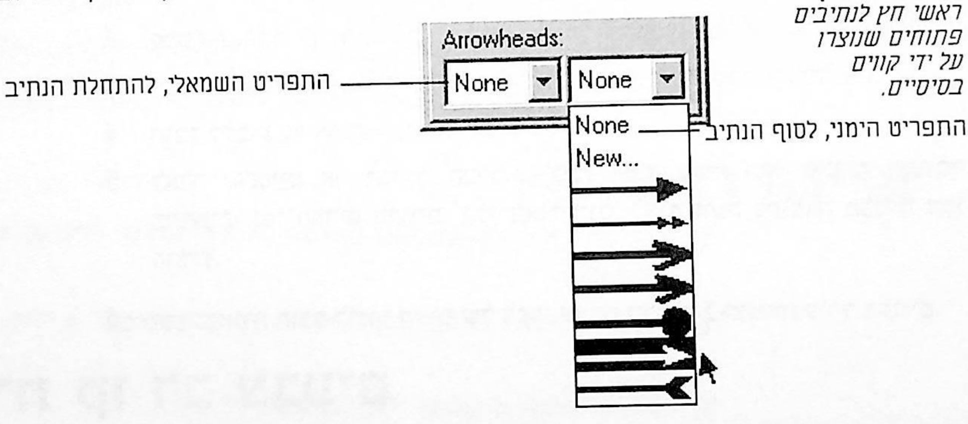
טיפ

גודלם של ראשי חץ נקבע לפי גודלה של נקודת הקצה של הקו.

2 הצג את התבנית Stroke Inspector (בקרת הקו) עם שני התפריטים הנפתחים של ראשי החץ (ראה איור 12). התפריט השמאלי מפקח על ראש החץ של נקודת ההתחלה של הנתיב והתפריט הימני מפקח על ראש החץ של נקודת סיום הנתיב.

איור 12

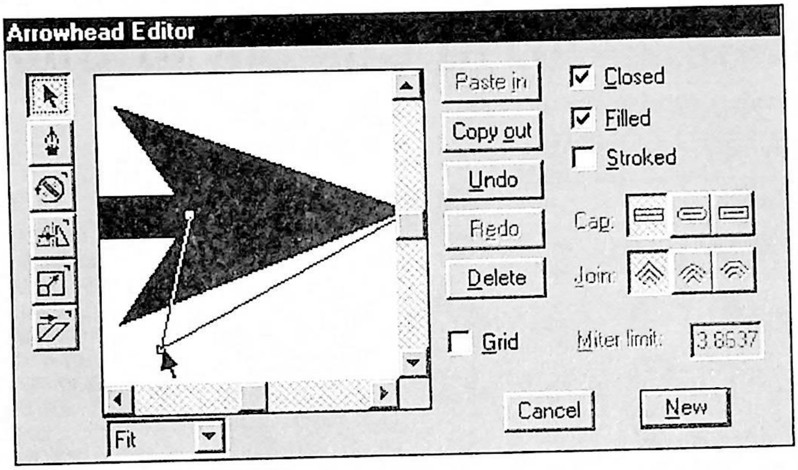
התפריט הנפתח Arrowheads מאפשר להוסיף ראשי חץ לנתיבים פתוחים שנוצרו על ידי קווים בסיסיים.



3 השתמש בתפריט הנפתח עבור קצה הנתיב שאליו תרצה לצרף ראש חץ.

יצירת ראש חץ חדש

1 פתח אחד מהתפריטים הנפתחים של ראשי החץ. תיבת הדו-שיח Arrowhead Editor (עורך ראשי החץ) תופיע על המסך (ראה איור 13).



איור 13

תיבת הדו-שיח של Arrowhead Editor (עורך ראשי החץ) מאפשרת לשנות את ראשי החץ וליצור חצים מותאמים לדרישותיך.

2 השתמש בכלי עריכת ראשי החץ שבתיבה.

3 לאחר שצורתו של החץ תשביע את רצונך, לחץ על הלחצן New (חדש). ראש החץ שיצרת יופיע כפריט חדש בתחתיתה של רשימת ראשי החץ.

טיפ

השתמש בלחצנים Paste in ו-Copy out (הדבקה והעתקה) כדי להעביר ראשי חץ מעורך החצים אל משטח העבודה ולהיפך. אופציה זו של העתקה מאפשרת לשרטט ראשי חץ על ידי שימוש בכל כלי הציור של פריהנד והעתקתם, לאחר מכן, אל עורך ראשי החץ.

עריכת ראשי חץ

1 לחץ על המקש Option/Alt בעת בחירת אחד מראשי החץ, מן התפריט הנפתח של החצים.

2 בתיבת הדו-שיח Arrowhead Editor (עורך ראשי החץ), שנה את צורתו של החץ.

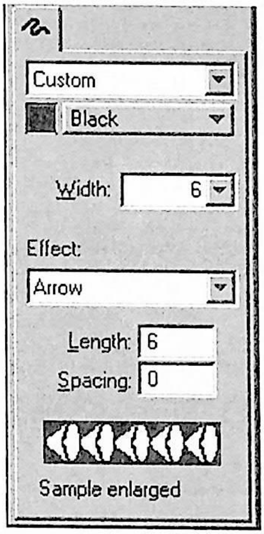
3 לחץ על הלחצן New כדי להשלים את שינוי הקו.

כשם שיש מילויים לפי התאמה אישית (Custom), פריהנד מספקת גם את האפשרות להשתמש בקווים מותאמים.

טיפ כדי לראות את כל הקווים Custom של ברירת המחדל, ראה נספח ג׳ בסוף הספר.

יישום קו Custom מדגמי

1 בחר ב-Custom מן התפריט הנפתח של הקו (Stroke) בתבנית Inspector (בקרה) (ראה איור 14).



איור 14

לחץ על לשונית תבנית הקווים שבתבנית הבקרה Inspector. בחר ב-Custom מן התפריט הנפתח שבראש התבנית כדי להציג את הגדרות המתאימות.

2 בחר באפקט הרצוי לקו מן התפריט הנפתח Effect.

3 בחר בעובי ובצבע עבור הקו.

4 הגדר את הערך בשדה Length (אורך) כדי לקבוע את המרחק בין האלמנטים החוזרים בקו.

5 בשדה Spacing (ריווח) תוכל להגדיר את המרחק בין קטעי הקו החוזרים.

טיפים

- יחידות המידה שמוצגות בשדות Length ו-Spacing (אורך וריווח), זהות לאלה שמשמשות עבור המסמך.
- תוכל גם להפעיל מיזוג (Blend) על קו (ראה פרק 11, ״מיזוגים״).

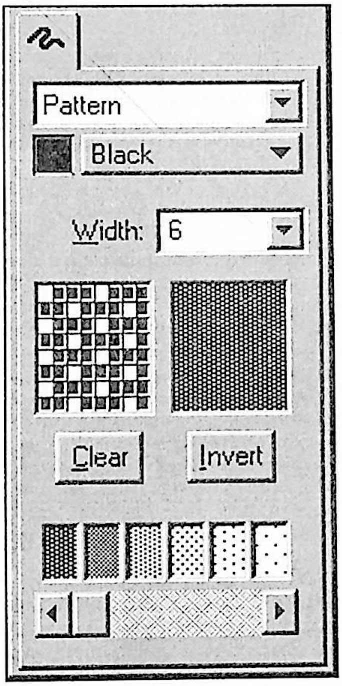
קווים מדגמיים הינם מדגמי ביט-מפ שניתן לערוך כל פיקסל שלהם.

טיפ כדי לראות את ברירות המחדל של מדגמי הקווים, ראה נספח ג׳.

יישום מדגם על קו

1 בחר בעצם הרצוי ובחר ב-Pattern (מדגם) מן התפריט הנפתח ב-Stroke Inspector.

2 השתמש בסרגל הנגרר שבתחתית התבנית, כדי לבחור באחד ממדגמי הקו (ראה איור 15).



איור 15

קביעות Pattern (קווים מדגמיים) שב-Stroke Inspector.

3 השתמש בחלון התצוגה, כדי לערוך את הקו על ידי לחיצה על פיקסלים, כדי להציגם או להעלימם.

4 השתמש בלחצן Clear (מחיקה), כדי למחוק את כל הפיקסלים מחלון התצוגה.

5 השתמש בלחצן Invert (היפוך), כדי להפוך פיקסלים שחורים ללבנים ולהיפך.

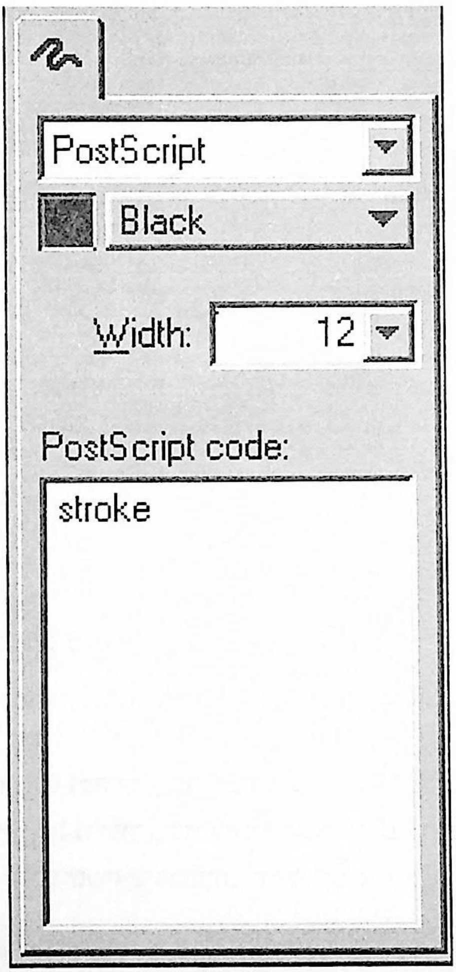
6 השתמש בריבוע הצבע שבראש התבנית, כדי ליישם צבע לפיקסלים הכהים.

טיפ

קווים מדגמיים מתאימים להדפסה במדפסות של רזולוציה נמוכה. (כולל מדפסות שאינן מדפסות פוסטסקריפט).

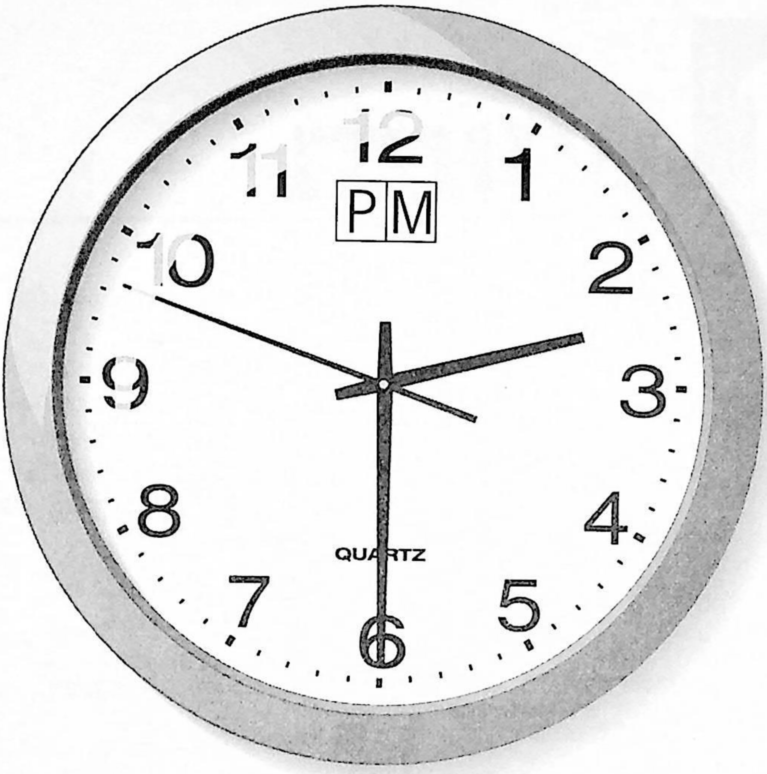
יישום קו פוסטסקריפט

כאשר תבחר בקו פוסטסקריפט מן התפריט הנפתח PostScript שב-Stroke Inspector, תופיע תיבת דו שיח ובה חלון גדול שבתוכו הכיתוב stroke (ראה איור 16). מטרתו של חלון זה היא לאפשר למשתמש להקליד בו פקודה בשפת פוסטסקריפט שתיצור את המדגם. לימוד שפת פוסטסקריפט והשימוש בה, הינם נושאים מורכבים מכדי שנדון בהם בספר זה.



איור 16

חלון ההקלדה של קוד פוסטסקריפט ב-Stroke Inspector.



איור: אבי ויסמן

11 מיזוגים

מיזוגים הינם אחת מהתכונות המתוחכמות ביותר של פריהנד. בעזרת מיזוגים תוכל ליצור הצללות עדינות וקווי מתאר, לבצע שינויים רב משמעותיים בתמונה, להכין תמונות תלת-ממדיות, ליצור אפקטים מיוחדים של קווים וליצור תצוגות מרהיבות אחרות.

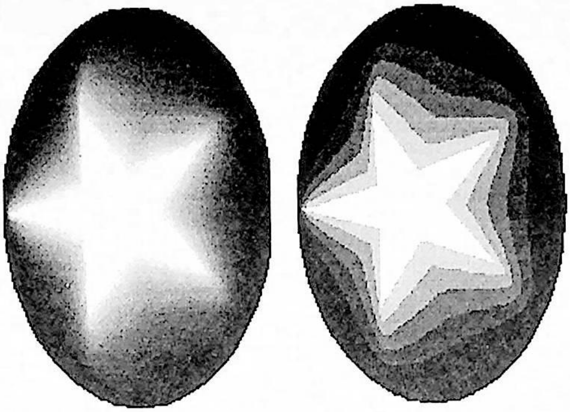
בפרק זה תלמד כיצד:

- להבין את ההבדלים בין מיזוגים ומילויים מדורגים.
- להשתמש במיזוגים למטרות מיוחדות יותר מאשר שינויי צבעים.
- ליצור מיזוגים.
- לקבוע את מספר הצעדים במיזוג.
- לשנות מיזוגים קיימים.
- להצמיד מיזוגים לנתיבים.
- להבין את כללי העבודה עם מיזוגים.
- להציג מיזוגים על המסך בצורה אופטימלית.
- לוודא שמיזוגים יודפסו נכון.

מיזוגים יוצרים את ההרגשה שעצם אחד הופך לאחר. כאשר אתה רואה עצם שנראה כאילו הוא משתנה לתוך עצם אחר, אתה רואה, לאמתו של דבר, מאות צעדים של שלבי ביניים אשר יצרו בצורה הדרגתית את השינוי בעצם (ראה איור 1).

איור 1

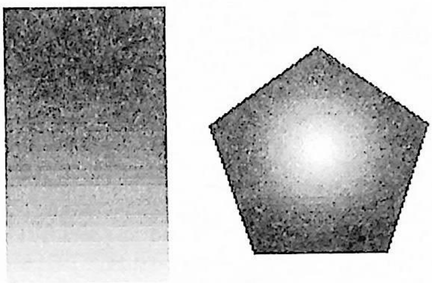
מיזוג עם מאות צעדים (משמאל) ואותו מיזוג עם מספר קטן של צעדים (מימין).



אם כל שאתה רוצה לעשות הוא ליצור שינוי של עצם מצבע אחד לצבע אחר, אתה זקוק למילוי מדורג רדיאלי (ראה איור 2). לפרטים נוספים על מילויים מדורגים, ראה בפרק 9, "מילויים". אולם, אם תרצה שהעצם ישתנה לעצם אחר תוך החלפת הצבע, עליך להשתמש במיזוג (ראה איור 3).

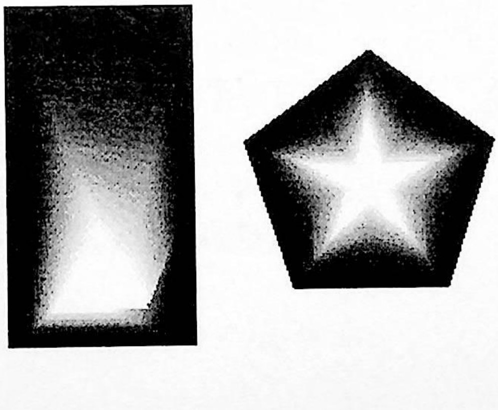
איור 2

שני עצמים עם מילוי מדורג ליניארי (משמאל) ומילוי מדורג רדיאלי (מימין).



איור 3

אותן צורות עם מיזוגים.



למרות שיש אלפי אפקטים שונים שניתן ליצור עם מיזוגים, כולם מתחילים באותה פקודת מיזוג בסיסית.

יצירת מיזוג בסיסי

1 התחל עם צורת פשוטה כדוגמת אובל או מלבן. מלא את העצם בצבע כהה.

2 הכן צורה שנייה כדוגמת כוכב או משולש. מלא את העצם הזה בצבע בהיר יותר או בלבן.

3 הכן צורה שלישית. מלא אותה בצבע כהה (ראה איור 4).

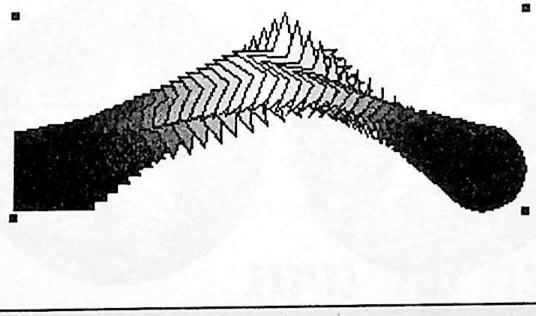


איור 4

כדי ליצור מיזוג פשוט, בחר בשני עצמים או יותר.

4 בחר את שלושת העצמים שיצרת.

5 בחר בפקודה Blend < Combine < Modify (התאמה > צירוף > מיזוג). שלושת העצמים יתמזגו ביחד (ראה איור 5).



איור 5

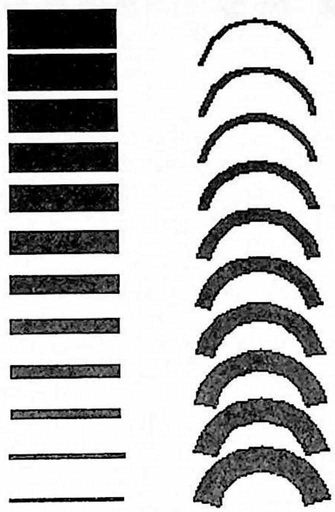
לאחר ביצוע הפקודה Blend, (מיזוג) העצמים מתמזגים עם שלבי ביניים.

טיפים

- מיזוגים נוצרים תמיד בקווים ישרים בין העצמים. כדי ליצור מיזוג שיעקוב אחרי קווי עקומה, ראה בהמשך הפרק אודות הצמדת מיזוגים לנתיבים.
- תוכל להשתמש במיזוגים כדי ליצור שלבי ביניים שבהם משתנים גם עוביו וצורתו של הקו (ראה איור 6).

איור 6

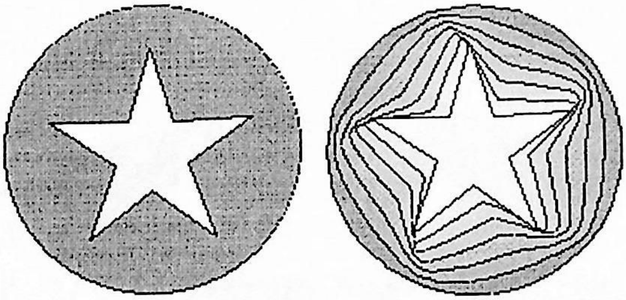
השתמש במיזוגים, כדי לשנות את רוחבו וצורתו של עצמים קוויים.



אתה עשוי למצוא שהמיזוגים שלך אינם נראים חלקים כפי שרצית. או שהעצמים לא השתנו בצורה שציפית. הדבר נובע מכך שפריהנד מחשבת את המיזוג בצורה אוטומטית ובוחרת את הנקודות בעצמים שהיא רוצה למזג ביניהם (ראה איור 7). תוכל ליצור מיזוג מותאם אישית על ידי הוראה לפריהנד למזג בין נקודות שיוגדרו על ידך.

איור 7

מיזוג אוטומטי בין שני עצמים מבלי לבחור בנקודות.



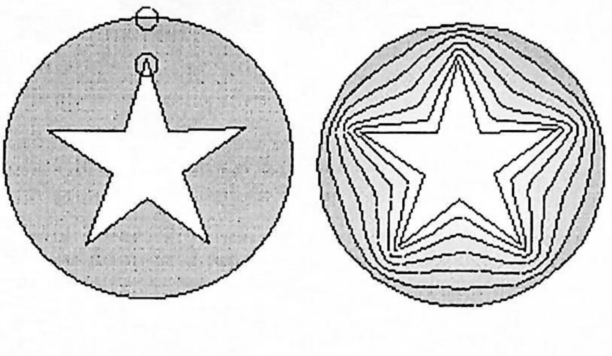
יצירת מיזוג מותאם אישית

1 השתמש בכלי **חץ** כדי לבחור נקודה בעצם הראשון מן העצמים שברצונך למזג ביניהם.

2 לחץ על המקש Shift, כדי לבחור נקודה על העצם השני.

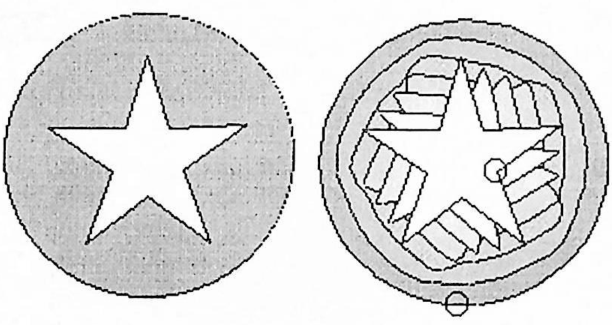
3 המשך לבחור נקודות נוספות על כל אחד מהעצמים שבמיזוג.

4 בחר בפקודה Modify < Combine < Blend. שלבי הביניים של המיזוג ייווצרו על ידי יצירת צורות בין הנקודות שנבחרו (ראה איורים 8-9).



איור 8

מיזוג מותאם בין שני עצמים, נוצר על ידי בחירת שתי נקודות.



איור 9

מיזוג מותאם, נוצר על ידי בחירת שתי נקודות שונות (מוקפות בעיגול).

טיפ

כדי ליצור מיזוגים חלקים ככל האפשר, בחר על כל העצמים בנקודות בעלות מיקומים זהים.

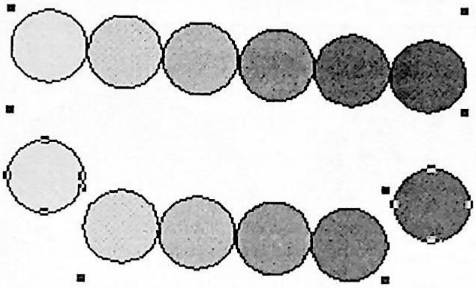
מיזוגים הינם, לאמתו של דבר, הקבצות מיוחדות. תוכל לבטל מיזוג עצמים בפעולה פשוטה כביטול הקבצה של עצמים רגילים.

ביטול הקבצה של מיזוג

1 בחר בעצם שהתקבל מהמיזוג ובחר בפקודה Modify < Ungroup (התאמה < ביטול הקבצה).

2 העצמים המקוריים של המיזוג, כולל שלבי הביניים, נמצאים במצב בחירה.

3 שלבי הביניים ניתנים לבחירה כקבוצה וניתן למוחקם או לעבדם (ראה איור 10).

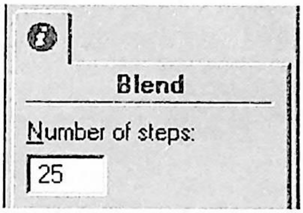


איור 10
הקבצתו של המיזוג העליון בוטלה, כדי ליצור את העצמים שלמטה: שני העצמים המקוריים ושלבי הביניים שיצרו את המיזוג.

לאחר שייצרת מיזוג, תרצה להגדיר את מספר הצעדים שיצרו אותו. בדרך זו תוכל ליצור מיזוג חלק ביותר ותוכל גם להציג את שלבי הביניים.

שינוי מספר הצעדים במיזוג

1 בחר בעצם שהתקבל ממיזוג ופתח את התבנית Object Inspector (בקרת עצמים) (ראה איור 11).



איור 11
בשדה Number of steps, קבע את מספר הצעדים הרצוי למיזוג בין שני העצמים.

2 בשדה Number of steps, קבע את מספר הצעדים הרצוי.

3 לחץ על המקש Return/Enter כדי לבנות את המיזוג מחדש עם המספר החדש של הצעדים.

שינוי מספר הצעדים במסמך

פריהנד מחשבת את מספר הצעדים בהתאם לרזולוציית המדפסת (Printer resolution) שהוגדרה ב-Document Inspector (בקרת המסמך) (ראה עמוד 30). רזולוציה גבוהה תיצור מספר גדול של צעדים. שינוי הרזולוציה משנה את מספר הצעדים עבור מיזוגים חדשים. מיזוגים שבוצעו לפני שינוי הרזולוציה אינם משתנים. אם תשנה את רזולוציית המדפסת של המסמך שלך, יהיה עליך לשנות את מספר הצעדים עבור כל אחד מהמיזוגים שנוצרו קודם לכן.

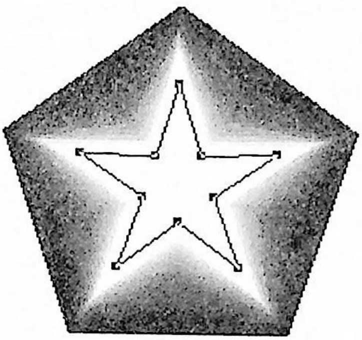
טיפ

השתמש בתיבת הדו-שיח Find & Replace Graphics (חיפוש והחלפת גרפיקה), כדי למצוא את כל המיזוגים שבהם מספר מסוים של צעדים, כדי לשנותם למספר אחר של צעדים (ראה עמוד 275-276).

לאחר שיצרת את המיזוג תוכל עדיין לבצע שינויים בכל אחד מהעצמים המקוריים שיצרו אותו. הדבר נקרא Live Blends (מילויים חיים).

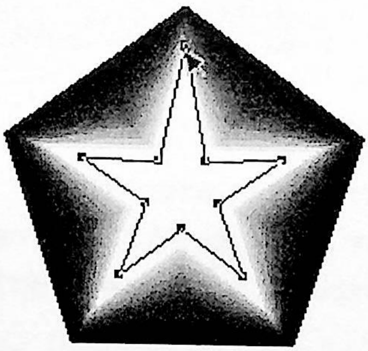
שינוי צורה של עצם במיזוג

1 לחץ על המקש Option/Alt ובחר אחד מהעצמים המקוריים שיצרו את המיזוג (ראה איור 12).



איור 12
כדי לשנות עצם במיזוג, לחץ על המקש Option/Alt ובחר אחד מהעצמים המקוריים שיצרו את המיזוג.

2 בצע כל שינוי רצוי על נקודות בעצם או הזז אותו למיקום שונה (ראה איור 13).



איור 13
בצע בעצם כל שינוי שתרצה.

3 עם שחרור העכבר, המיזוג ישתנה אוטומטית בהתאם לעצם המתוקן (ראה איור 14).



איור 14

המיזוג משורטט מחדש, אוטומטית.

שינוי צבע מיזוג

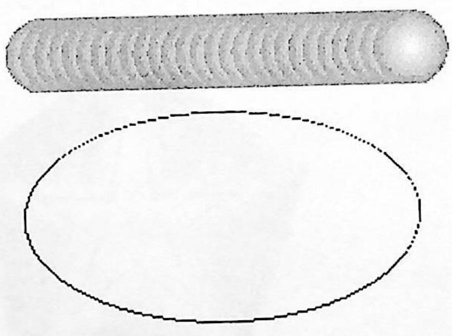
1 גרור דוגמית צבע מה-Color List (רשימת הצבעים) על אחד מהעצמים המקוריים של המיזוג.

2 עם שחרור העכבר, המיזוג ישתנה אוטומטית בהתאם לצבע החדש.

לאחר שיצרת מיזוג, תוכל להצמיד את המיזוג לנתיב. תכונה זו מאפשרת ליצור מגוון גדול של אפקטים. המלהיב ביותר מביניהם, הוא היכולת ליצור באמצעות מיזוג אפקטים אישיים על קו.

הצמדת מיזוג לנתיב

1 הכן מיזוג ונתיב. בחר את שניהם (ראה איור 15).

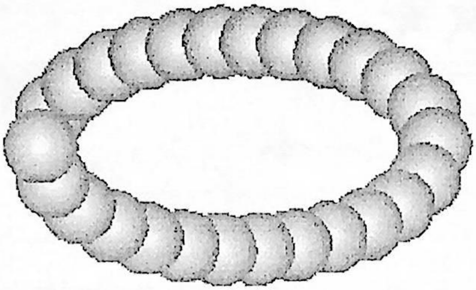


איור 15

כדי להצמיד מיזוג לנתיב (Align a blend to path) בחר במיזוג ובנתיב אליו ברצונך להצמידו.

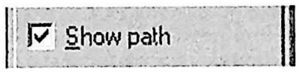
2 בחר בפקודה Modify > Combine > Join Blend to Path (התאמה > צירוף > הצמדת מיזוג לנתיב).

3 המיזוג ייצמד אוטומטית לצורתו של הנתיב (ראה איור 16).



איור 16
התוצאה המתקבלת מהצמדת מיזוג לנתיב.

4 כדי לראות את הנתיב, סמן את האפשרות Show Path (הצגת נתיב) בתבנית Inspector (ראה איור 17).



איור 17
ריבוע ה-Show path (הצגת נתיב) מבקר את הצגתו או הסתרתו של הנתיב שאליו מוצמד המיזוג.

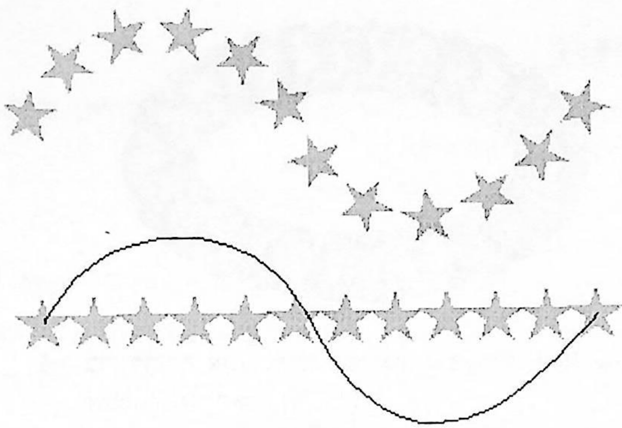
5 כדי לשנות את כיוונם של עצמים במיזוג, סמן את האפשרות Rotate on path (סובב על הנתיב) בתבנית Inspector (ראה איור 18).



איור 18
מיזוג עם Rotate on path (למעלה) ובלעדיו (למטה).

הפרדת מיזוג מנתיב

1 בחר את המיזוג שהוצמד לנתיב.
2 בחר בפקודה Modify < Split (התאמה < הפרדה).
3 המיזוג יופרד מהנתיב (ראה איור 19).



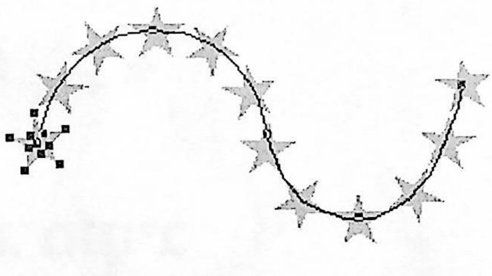
איור 19

תוצאת השימוש בפקודה Split כדי להפריד מיזוג מנתיב.

טיפ ניתן לשנות מיזוגים שהוצמדו לנתיבים לנתיב תוך שימוש בעקרונות שלמדת בעמוד הקודם.

בחירה בעצמים שמוזגו והוצמדו לנתיב

1 לחץ על המקש Option/Alt ובחר אחד מהעצמים המקוריים שיצרו את המיזוג (ראה איור 20).



איור 20

לחץ על המקש Option/Alt כדי לבחור את העצמים המקוריים של המיזוג.

2 לחץ על המקש Option/Alt ועל המקש Shift ובחר בעצמים נוספים.

3 לחץ על המקש Shift כדי לבטל בחירה של עצמים.

4 בצע את השינויים הדרושים בעצמים שבחרת.

התבוננות במיזוגים

אם אינך שבע רצון מצורת הצגתו של מיזוג על המסך. תוכל לשנות את הגדרות תצוגת המסך. אם תרצה לראות את המיזוג בצורה חלקה יותר, תוכל לשנות את הגדרת ההעדפות (Preferences) (ראה עמודים 408-410).

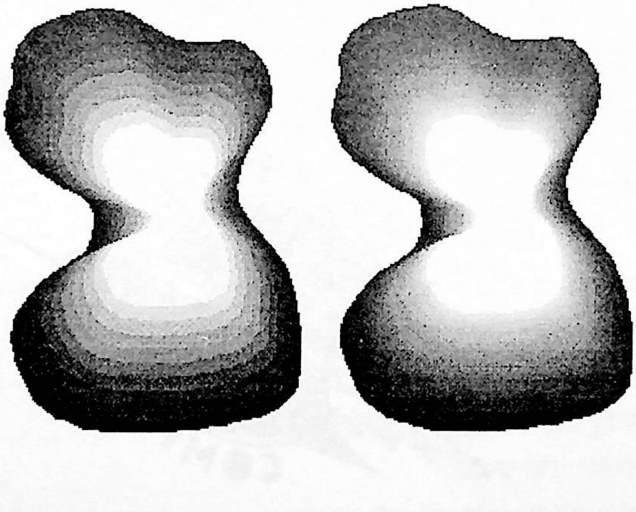
כללי המיזוג

קיימות מגבלות באשר לדרך בה עצמים יכולים להשתמש במיזוג. פקודת המיזוג אינה פועלת במקרים הבאים:

- לא ניתן למזג עצמים פתוחים עם עצמים סגורים.
- לא ניתן לשלב נתיב Composite עם מיזוג.
- לא ניתן למזג בין נתיבים שיש להם שני סוגי מילוי לקווים.
- מיזוגים בין יותר משני עצמים מבוצעים בסדר שבו הונחו העצמים.
- מיזוג בין שני צבעי Spot חייב להישאר מקובץ, כדי למזג בין הצבעים.
- לא ניתן למזג עצמים עם מילוי עדשה.

אם אתה משתמש במדפסת בעלת רזולוציה נמוכה, כדוגמת מדפסת לייזר, אתה עלול שלא להיות שבע רצון מהתוצאה המודפסת של המיזוג. הדבר נובע מכך שמדפסות אלה אינן יכולות להפיק את כל הגוונים הדרושים ליצירת מיזוג חלק.

אם אתה מדפיס במדפסת בעלת רזולוציה גבוהה, כמו תוויין למשל, המיזוגים יתקבלו חלקים. למרות זאת, לעתים יוצרים המיזוגים אפקט שנקרא Banding (רצועות) (ראה איור 21). השיטות הבאות יעזרו לך להימנע מיצירת רצועות בהדפסה במדפסות פוסטסקריפט (לפרטים נוספים ראה בפרק 22, "הדפסה").



איור 21

מיזוג עם רצועות (למעלה). אותו מיזוג עם מספר רב יותר של צעדים לצורך העלמת הרצועות (למטה).

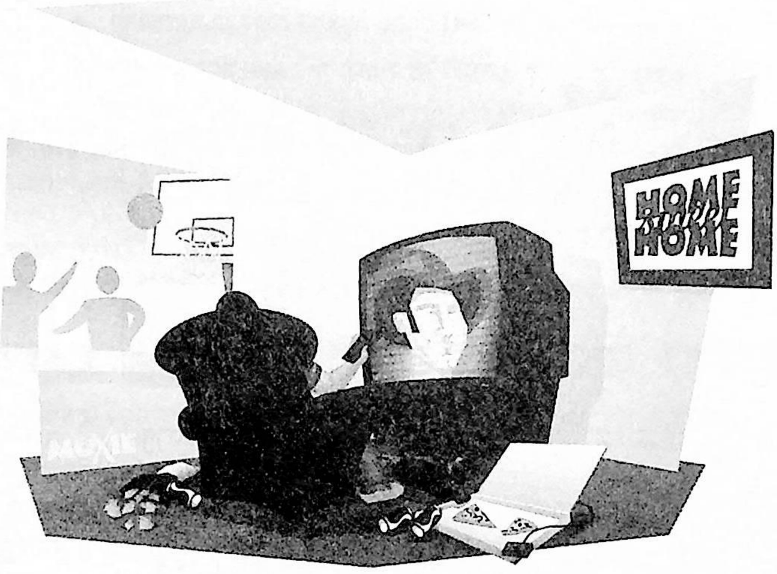
הימנעות מיצירת רצועות במיזוגים בעת ההדפסה

- הדפס ברזולוציות גבוהות. עבור מרבית העבודות, השתמש בלא פחות מאשר 2400dpi.
- אם מופיעות רצועות בהדפסה, השתמש במספר קטן יותר של שלבים ליצירת המיזוג. הדבר שימושי במיוחד בעת הדפסה במדפסות לייזר.
- הימנע מיצירת מיזוגים ארוכים מ-7 אינץ' (17.5 ס"מ). הדבר נכון במיוחד אם אתה מפיק את הפלט במדפסת פוסטסקריפט level 1 (רמה 1). אם אתה שולח למדפסת פוסטסקריפט level 2 (רמה 2), אינך חייב להגביל את אורך המיזוג.
- השווה את ההבדלים בין האחוזים בכל אחד מצבעי ה-CMYK. אם אתה מקבל Banding (רצועות), נסה להגדיל את ההבדל בין האחוזים.



לוגו: ריי וילרוסה

12 יסודות העבודה עם טקסט



איור: דייל ג'יפמן

מרבית האנשים מתייחסים אל פריהנד כאל תוכנה ליצירת איורים - גרפיקה, שרטוטים ויצירות אמנות. אולם, פריהנד מספקת גם מגוון רחב של תכונות עריכת עמוד בעת עבודה עם טקסט.

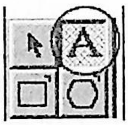
בפרק זה תלמד כיצד:

- ליצור גושי טקסט.
- לשנות את גודלם של גושי טקסט.
- להגדיר לגושים התרחבות אוטומטית.
- ליישם גבולות לגושי של טקסט.

- להזיח טקסט.
- למקם במדויק גושים של טקסט.
- לייבא טקסט.
- להשתמש בריבוע הקישור.
- להגדיר את תכונות האות.
- להגדיר את תכונות הפסקה.
- להפעיל מיקוף ולהגדיר אותו.
- להשתמש בכניסות, בטאבים, בסרגלי טקסט, בטורים ובשורות כדי ליצור אפקטים של פסקאות.
- להשתמש בבקרות התאמת טקסט (Copyfit).
- לקשר טקסט מעצם או מעמוד אל מקום אחר.

יצירת גוש טקסט על ידי גרירה

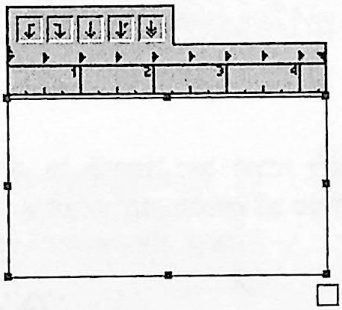
1 בחר בכלי **טקסט** (ראה איור 1) מארגז הכלים וגרור אותו על פני משטח העבודה. המרחק שלאורכו תגרור יקבע את גודלו של גוש הטקסט.



איור 1

הכלי טקסט בארגז הכלים.

2 שחרר את לחצן העכבר כדי לראות את גוש הטקסט ואת סרגל הטקסט (ראה איור 2).



איור 2

גוש טקסט עם סרגל טקסט.

3 התחל להקליד. הטקסט ימלא את גוש הטקסט. אינך חייב ללחוץ Return/Enter בסוף כל שורה. הטקסט עובר אוטומטית לשורה חדשה כאשר הוא מגיע למלוא הרוחב.

טיפ אם אינך רואה את סרגל הטקסט, בחר בפקודה View > Text > Rulers (תצוגה > טקסט > סרגלים).

יצירת גוש טקסט על ידי לחיצה

1 בחר בכלי **טקסט** מארגז הכלים ולחץ במקום כלשהוא על הדף. תראה סימן הכנסה מהבהב וסרגל טקסט.

2 התחל להקליד ותראה את הטקסט. הטקסט אינו עובר אוטומטית לשורה חדשה בתוך גוש הטקסט. אם תרצה שהטקסט יעבור לשורה הבאה, לחץ Return/Enter או Shift Return/Enter. אם הטקסט אינו עובר לשורה חדשה בתוך התיבה, בדוק את הגדרות ההעדפות עבור Auto-expansion of text blocks (התרחבות אוטומטית) של גושי טקסט. (ראה עמודים 400-402).

לאחר שיצרת גוש טקסט, אתה עשוי לרצות לשנות את גודלו. תוכל לבצע זאת בטכניקות שונות, בהתאם לצורה שבה יצרת את הטקסט.

שינוי גודלו של גוש טקסט שנוצר בגרירה

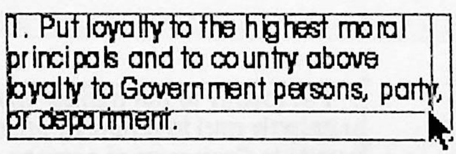
השתמש בכלי **בחירה** וגרור אחת מידיות הפינה של גוש הטקסט (ראה איור 3).

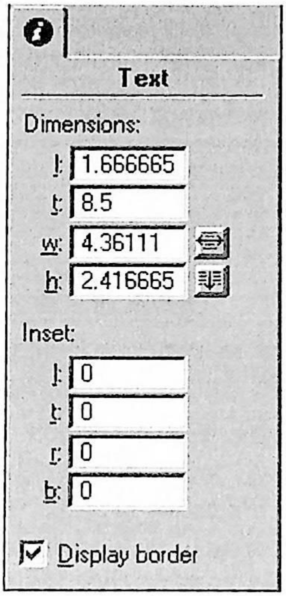
או

בחר את גוש הטקסט, לחץ על התבנית Object Inspector (בקרת העצמים). בשדה Dimensions (מידות), שנה את מידות הרוחב w ואת מידות הגובה h בשדות המתאימים (ראה איור 4).

איור 3

כדי לשנות ידנית את גודלו של גוש טקסט, גרור אחת מידיות הפינה של הגוש.



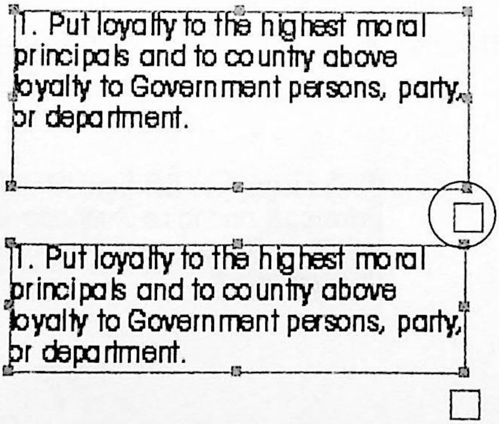


איור 4
כאשר גוש הטקסט נבחר, תוכל לשנות את מידותיו על ידי הגדרת ערכים בתבנית Object Inspector.

דרך נוספת לשינוי גוש טקסט היא על ידי כיווץ הגוש כדי להתאימו לגודלו של הטקסט.

כיווץ אוטומטי של גוש טקסט

1. בחר גוש טקסט שמכיל שטח ריק, ללא טקסט.
2. בחר את גוש הטקסט ולחץ פעמיים על ריבוע הקישור (ראה איור 5). גוש הטקסט יתכווץ אוטומטית ויותאם לטקסט.



איור 5
לחיצה כפולה על ריבוע הקישור (מוקף בעיגול) מכווצת גוש טקסט (למעלה) לגודלו הריאלי של גוש הטקסט (למטה).

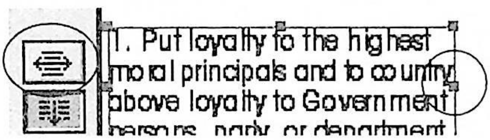
טיפ אם תיבת הטקסט ריקה, לחיצה כפולה על ריבוע הקישור תמחק את גוש הטקסט.

לכל גוש טקסט שנוצר על ידי לחיצה, יש שדות רוחב וגובה שנקבעים אוטומטית. פירושו של דבר הוא שגוש הטקסט משנה את גודלו אוטומטית בעת ההקלדה. לא תוכל לשנות את מידותיו של גוש הטקסט על ידי גרירה ולא תוכל לקבוע מידות חדשות בשדות הרוחב והגובה.

שינוי הגדרות הרחבה אוטומטית

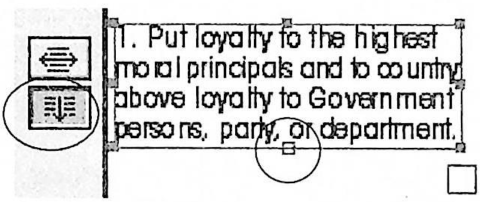
1 בחר את גוש הטקסט ולחץ על התבנית Object Inspector.

2 לחץ על הסמלים שמימין לשדות w ו-h. כאשר הסמל מובלט, גוש הטקסט אינו פועל במתכונת הרחבה אוטומטית (ראה איור 6). כאשר הסמל לחוץ, הטקסט החדש יוקלד במתכונת הרחבה אוטומטית (ראה איור 7).



איור 6

כאשר הסמלים הסמוכים לשדות הרוחב והגובה, מובלטים (מוקף בעיגול משמאל), או כאשר ידיות הצד הינן שחורות (מוקף בעיגול), השדה נעול וההרחבה האוטומטית אינה מופעלת.



איור 7

כאשר הסמלים הסמוכים לשדות הרוחב והגובה, שקועים (מוקף בעיגול משמאל), או כאשר ידיות הצד הינן לבנות (מוקף בעיגול), השדה אינו נעול וההרחבה האוטומטית מופעלת.

3 כאשר המצב הרחבה אוטומטית אינו מופעל, תוכל לגרור כדי לשנות את מידותיו של גוש הטקסט או לקבוע מידות שונות בשדות הרוחב והגובה.

טיפים

- תוכל לשנות את מצב ההרחבה האוטומטית על ידי לחיצה כפולה על הידית התחתונה או על אחת מהידיות הצדדיות.
- קבע את גובה גוש הטקסט עבור הרחבה אוטומטית. השאר את ההרחבה האוטומטית בלתי מופעלת עבור הרוחב, כדי ליצור טור של טקסט.

טיפים

- קיצור דרך ליצירת גושים של טקסט עם רוחב קבוע וגובה משתנה (מקינטוש): לחץ על המקש Control תוך גרירה אופקית כדי ליצור את גוש הטקסט.
- קיצור דרך ליצירת גושים של טקסט עם גובה קבוע ורוחב משתנה (מקינטוש): לחץ על המקש Control תוך גרירה אנכית כדי ליצור את גוש הטקסט.

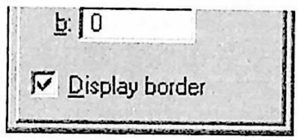
כמו בתוכנות עימוד דף אחרות, פריהנד מאפשרת ליצור מסגרת קו מסביב לגבולותיו של גוש טקסט.

יישום מסגרת לגוש טקסט

1 בחר בגוש הטקסט שברצונך למסגר.

2 לחץ על התבנית Object Inspector.

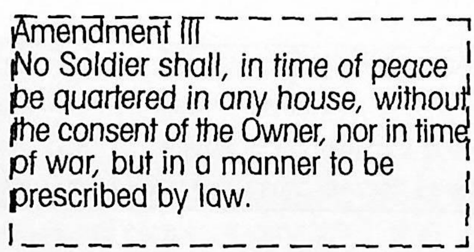
3 סמן את האפשרות Display border (הצגת גבול) (ראה איור 8). תוכל לראות את המסגרת, אולם היא עדיין אינה מיושמת על הגוש.



איור 8
ריבוע הצגת מסגרת הטקסט בתבנית Object Inspector קובע אם מסגרת קו מוצגת מסביב לגוש טקסט.

4 בחר את Stroke Inspector (בקרת הקו) כדי ליישם את המסגרת.

5 יישם את הקו תוך שימוש בסגנונות הקו. הקו יופיע מסביב לגוש הטקסט (ראה איור 9).



איור 9
בקרת הקו מיישמת קו על מסגרת גוש הטקסט. במקרה זה, יושם על הגוש קו מקווקו.

לאחר שיצרת מסגרת לגוש טקסט, קרוב לוודאי שתרצה להזיח את הטקסט כדי ליצור מרווח ריק בין הטקסט למסגרת.

הזחת טקסט

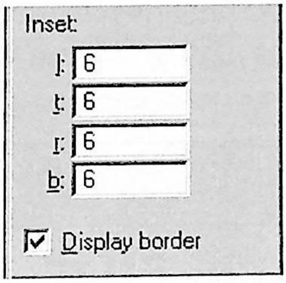
1 בחר את גוש הטקסט.

2 בחר את התבנית Object Inspector.

3 בשדות שתחת הכיתוב Inset (הזחה), (ראה איור 10) קבע את המידות של הזחת הטקסט. l (left - שמאל), t (top - למעלה), r (right - ימין) ו-b (bottom - תחתית) ולחץ Return או Enter. ודא שהתוצאה נראית כרצונך (ראה איור 11).

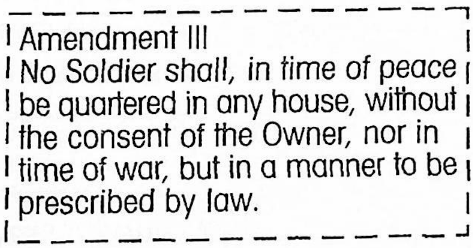
איור 10

שדות ההזחה מזיזים את הטקסט ממסגרת גוש הטקסט. מידת ההזחה נקבעת לפי יחידות המידה הריאליות של המסמך.



איור 11

הטקסט מוזח מהגבולות ב-6 נקודות כדי להציג אותו קריא יותר.



טיפ ערכים שליליים יציבו את הטקסט מחוץ לגבולות גוש הטקסט.

תוכל להזיז גוש טקסט על ידי גרירה או, אם ברצונך לדייק במיקום, בצורה מספרית.

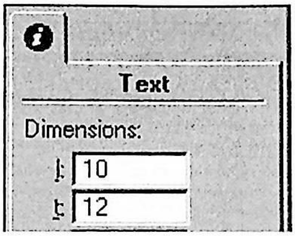
הצבת גוש טקסט בצורה מספרית

1 בחר את גוש הטקסט.

2 בחר את התבנית Object Inspector.

3 בשדה l שמתחת לכיתוב Dimensions (מידות), קבע את הקואורדינטה שבה תרצה להציב את הקצה השמאלי של גוש הטקסט.

4 בשדה t שמתחת לכיתוב Dimensions (מידות), קבע את הקואורדינטה שבה תרצה להציב את הקצה העליון של גוש הטקסט. לחץ Return או Enter (ראה איור 12).



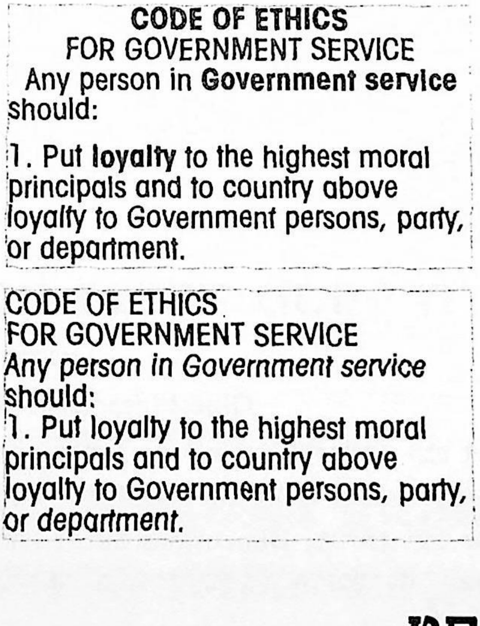
איור 12
שדות המידה מאפשרים להזין טקסט למיקום מדויק.

טיפ אם לא שינית את נקודת האפס של הסרגלים, העמוד שלך מתחיל מן הפינה השמאלית התחתונה.

אם אתה עובד על מסמך ארוך, כדאי שתייבא את הטקסט ממעבד תמלילים במקום שתקליד אותו בפריהנד. כדי להכין טקסט לייצוא, במעבד התמלילים, שמור את הקובץ שלך באחת משתי המתכונות הבאות (ראה איור 13).

RTF (Rich Text Format), אשר שומרת על מבנה הטקסט.

ASCII (מבוטא כ"אס-קי"), ששומרת את האותיות ללא המבנה.



איור 13
טקסט במתכונת RTF (למעלה) מיובא עם כל סגנונות העיצוב שלו. אותו טקסט במתכונת ASCII מיובא רק כאותיות (למטה) ומשתמש בסוג האות שמוגדר בברירת המחדל של המסמך.

ייבוא טקסט

1 בחר ב-File > Place (קובץ > הצבה) ובחר בקובץ הטקסט שברצונך לייבא. המצביע ישנה את צורתו לצורת פינה.

2 הצב את סמל הפינה במקום שבו תרצה להציב את גוש הטקסט.

3 אם ברצונך שגוש הטקסט יהיה בגודל מסוים על הדף, גרור את סמל הפינה כדי ליצור מלבן בגודל מסגרת הטקסט הרצויה.

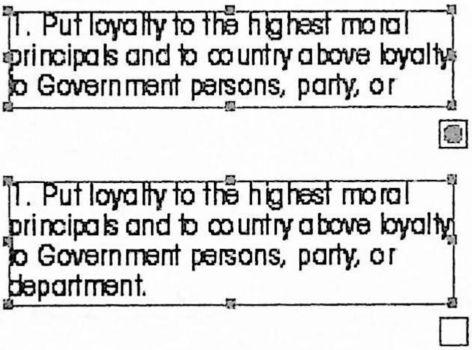
או

אם אתה רוצה להציב על הדף את הטקסט בלבד, לחץ וראה כיצד תיבת הטקסט נוצרת ומתמלאת בטקסט.

ריבוע קטן בתחתית גוש הטקסט נקרא ריבוע הקישור. מצביו השונים של ריבוע הקישור מציגים מידע חשוב המתייחס לטקסט.

זיהוי מצב של ריבוע הקישור

- כאשר ריבוע הקישור לבן, כל הטקסט שבגוש נראה לעין.
- כאשר מופיע עיגול שחור בתוך ריבוע הקישור, משמעותו של דבר היא שיש טקסט נוסף שאינו נכנס לגוש הטקסט (ראה איור 14). מצב זה נקרא גלישה.



איור 14
עיגול בריבוע הקישור מראה על גלישה של טקסט בגוש. ריבוע קישור לבן מראה שכל הטקסט מוצג בתוך הגוש.

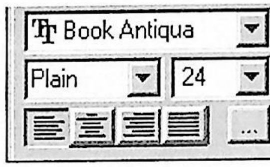
- חצים מימין ומשמאל שמופיעים בתוך ריבוע הקישור מראים שגוש הטקסט מקושר לעצם אחר (ראה עמודים 235-236).

פריהנד מציגה מספר מקומות בהם ניתן לשנות את תכונות האות; שניים מהם הינם תפריט הטקסט וסרגל הכלים של הטקסט.

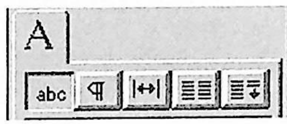
שינוי טקסט באמצעות סרגל הכלים של הטקסט ובקרת הטקסט

1 בחר את הטקסט על ידי גרירה מעליו. (אם תגדיר את מאפייני האות מבלי לבחור בטקסט, ההגדרות יהיו תקפות לגבי הטקסט הבא שתקליד).

2 כדי לשנות את ה-Font (גופן), ה-Size (גודל), או ה-Style (סגנון), בחר בפריטים אלה מסרגל הכלים של הטקסט (ראה איור 15) או מהתבנית Text Inspector (בקרת הטקסט) (ראה איור 16).



איור 15
סרגל הכלים של הטקסט.



איור 16
התבנית Text Inspector (בקרת הטקסט) מחולקת לכמה חלוקות משנה עבור הטקסט. משמאל לימין: האות, הפסקה, הריווח, השורות והטורים והתאמת טקסט.

טיפ גודל האות נמדד תמיד בנקודות (Points), ללא קשר ליחידת המידה המשמשת במסמך.

חדש בפריהנד 8

- את סרגל הכלים של הטקסט ניתן להצמיד לקצה המסך או להניח כתבנית צפה. תוכל גם להחליט איזה פריטים יופיע בסרגל (ראה עמודים 411-412).
- עתה כשטקסט מוצב על הדף שלך, תרצה לשנות את האותיות (בלועזית) מאותיות קטנות (lower case) לאותיות רישיות (upper case) או להיפך. לפריהנד כמה שיטות מתוחכמות לבצע זאת.

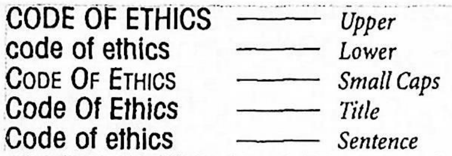
שינוי אותיות מ-Lower case ל-Upper case ולהיפך

1 בחר את הטקסט שברצונך להמיר ובחר בפקודה Text > Convert Case > Upper (או lower/Small case/Title/Sentence).

2 בחר ב- Text > Convert Case > Settings כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של המרת הטקסט.

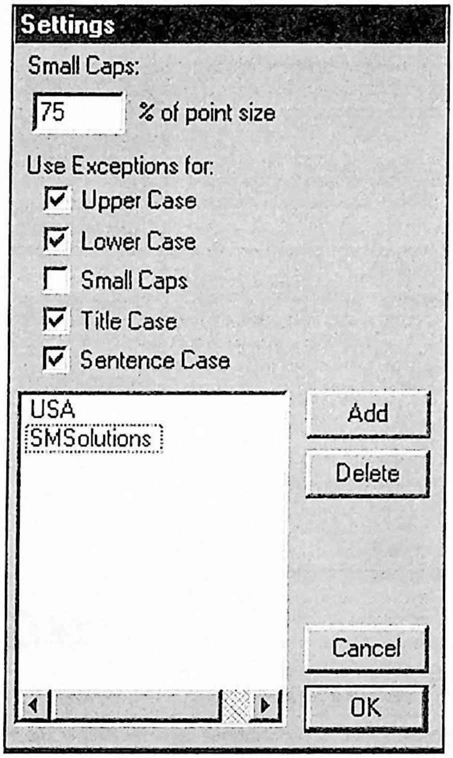
3 קבע את אחוז גודל האות עבור ה-Small Caps בשדה % of point size.

4 לחץ Add כדי להוסיף כניסות לרשימת החריגים. כאן תוכל להקליד מילים שלא ישתנו גם כאשר הפקודה Convert Case תיושם.



איור 17

טקסט שהומר באמצעות הפקודה Convert Case.



איור 18

תיבת הדו-שיח של הפקודה Convert Case.

טיפים

- הפקודה Small Caps משנה את גודל האות של האותיות הרישיות (Caps) לגודל קרוב לגודלן של האותיות הקטנות.
- הפקודה Title (כותרת) הופכת את כל המילים שנבחרו בטקסט לרישיות (Caps).

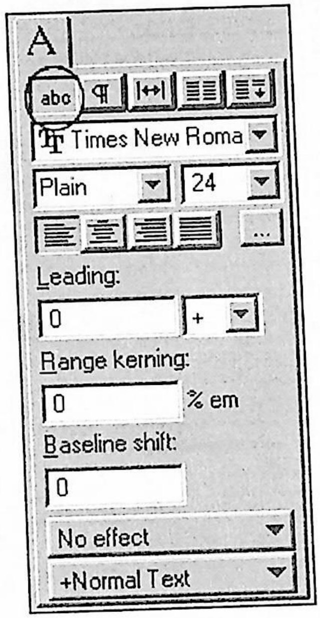
שינוי תכונות אות

1 כדי לשנות את צורת הכתב, השתמש בתפריטים הנפתחים של Font (גופן), Size (גודל) ו-Style (סגנון).

או

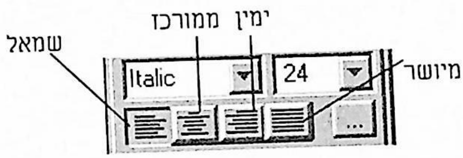
גרור על המשטח והקלד את שם האות והגודל הרצוי.

2 לחץ על סמל הטקסט בתבנית Text Inspector (בקרת הטקסט) (ראה איור 19) ובחר באחד מסמלי יישור (ראה איור 20).



איור 19

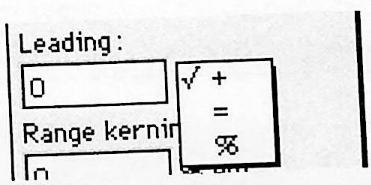
לחץ על סמל האות בתבנית Text Inspector כדי לראות מגוון של תכונות אות.



איור 20

ארבעת סמלי יישור הטקסט.

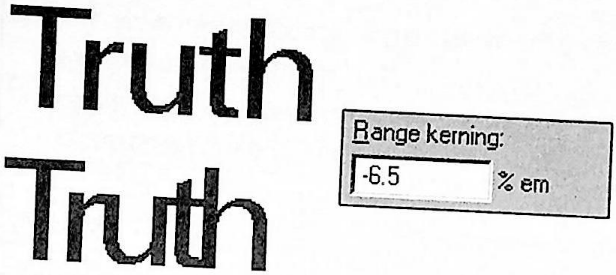
3 לחץ על התפריט הנפתח כדי לבחור באחת מאופציות הריווחים בין השורות: +, = או % (ראה איור 21) הסימן + מוסיף רווח בין השורות, בנוסף לרווח שנקבע לפי גודל האות. הסימן = קובע שגודל הריווח לא ישתנה בעת שינוי גודל הטקסט. הסימן % מוסיף כמות רווח שנמדדת באחוזים מגודלו של הטקסט.



איור 21

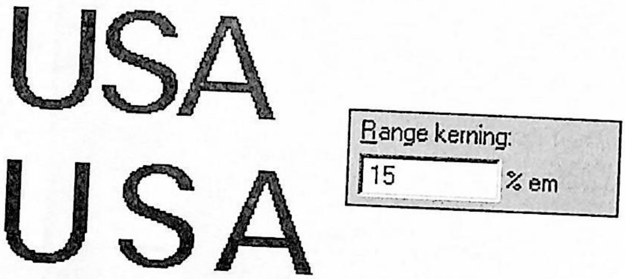
התפריט הנפתח של ריווח השורות (Leading).

4 אם נקודת ההכנסה נמצאת בין שתי אותיות, תוכל לקבוע ערך בשדה ה-Kerning. ערכים חיוביים יגדילו את הריווח בין האותיות. ערכים שליליים יקטינו את הריווח. (ראה איור 22).



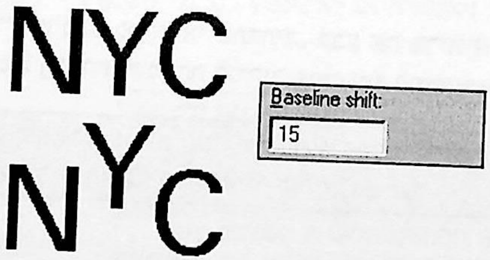
איור 22
ערך kerning (ריווח אותיות) של ‎-10.5 ייושם על האותיות T ו-r במילה התחתונה.

5 אם תבחר יותר משתי אותיות, תוכל לקבוע ערך צמצום ריווח האותיות בשדה Range Kerning (ראה איור 23).



איור 23
ערך 15 בשדה Range kerning יושם על האותיות U, S ו-A שבשורה התחתונה.

6 הגדר ערך בשדה Baseline shift (הרמה מקו הבסיס). ערכים חיוביים ירימו את הטקסט מעל לקו הבסיס הרגיל. ערכים שליליים ינמיכו אותו (ראה איור 24).



איור 24
ערך 15 נקבע בשדה Baseline shift עבור האות Y והזיז אותה למעלה ב-15 נקודות.

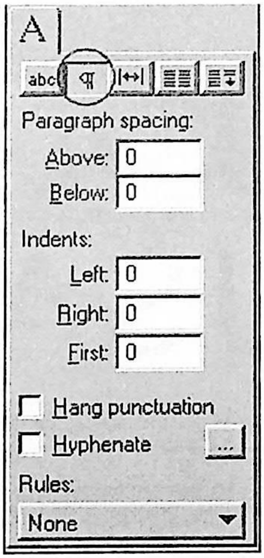
טיפים

- גרור את הידיות העליונות או התחתונות כדי להגדיל או להקטין את ריווח השורות בגוש הטקסט.
- גרור את הידיות האמצעיות, מימין או משמאל כדי להגדיל או להקטין את ריווח האותיות בכל גוש הטקסט.
- לחץ על המקש Option/Ctrl בעת גרירת ידית שמאלית או אמצעית של גוש טקסט כדי להגדיל את הריווח בין המילים.

כעת כשיש לך טקסט בתוך גוש טקסט, תוכל לקבוע את תכונות הפסקה שלו.

שינוי תכונות פסקה

1 בחר בפסקה או בפסקאות שברצונך לשנות. בחר ב-Text Inspector ולחץ על סמל הפסקה (ראה איור 25).



איור 25

לחץ על סמל הפסקה בתבנית Text Inspector (בקרת הטקסט) כדי לראות את התכונות השונות של הפסקה.

כדי להוסיף ריווח מעל פסקה או מתחתיה, קבע את הריווח הרצוי בשדות Above (מעל) ו-Below (מתחת) שמתחת לכיתוב Paragraph spacing.

טיפ

יחידת המידה היא אותה יחידת מידה שמשמשת במסמך. אולם, תוכל לקבוע את יחידת המידה הרצויה על ידי הוספת סיומת (ראה עמודים 26-25).

3 כדי לשנות את כניסות הפסקה קבע את הערכים בשדות Left, Right או First (שמאל, ימין או ראשון) שמתחת לכיתוב Indents (כניסות) (ראה איורים 26-29).

איור 26
כניסה של 8 נקודות בשורה הראשונה.

Put loyalty to the highest moral principals and to country above loyalty to Government persons, party, or department.

איור 27
כניסה של 8 נקודות.

Put loyalty to the highest moral principals and to country above loyalty to Government persons, party,

איור 28
כניסות של 8 נקודות מימין ומשמאל.

Put loyalty to the highest moral principals and to country above loyalty to Government persons,

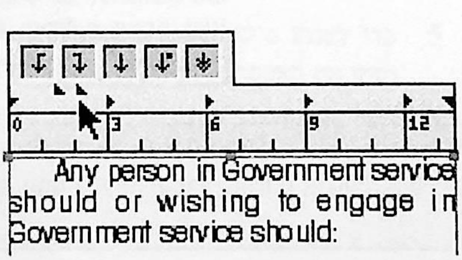
איור 29
כניסות של 8 נקודות מימין ומשמאל, עם כניסה של 8- נקודות בשורה הראשונה.

• Put loyalty to the highest moral principals and to country above loyalty to Government persons,

טיפים

- השתמש בשדות Paragraph spacing ולא בהקשות על המקש Return/Enter כדי להוסיף רווחים נוספים בין פסקאות.
- פריהנד נבונה דיה כדי שלא להוסיף ריווח מעל פסקה שמתחילה בראש הגוש או בראש טור טקסט.

פריהנד מאפשרת גם להשתמש בסרגלי טקסט כדי לקבוע את כניסות השוליים (ראה איור 30).



איור 30
גרירת משולש הכניסה שבסרגל הטקסט מאפשרת לשנות את כניסות השוליים.

שינוי כניסות שוליים באמצעות סרגל הטקסט

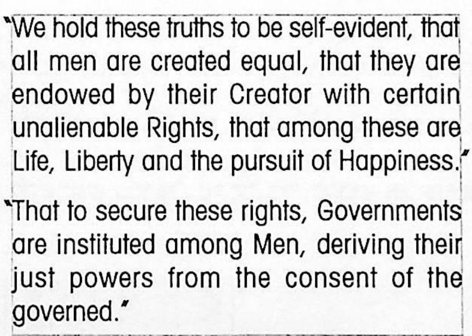
1. בחר ב-Text Inspector ולחץ על סמל הפסקה. בחר את הפסקה שברצונך לשנות את הכניסות שלה.
2. אם סרגל הטקסט אינו מוצג, בחר ב-View > Text Rulers (תצוגה > סרגלי טקסט).
3. גרור את חלקו התחתון של משולש הכניסה השמאלית והנח אותו על המקום בסרגל שבו תרצה להציב את הכניסה השמאלית.
4. גרור את משולש הכניסה הימנית, לנקודה בסרגל שבה תרצה לקבוע את הכניסה הימנית.
5. גרור את חלקו העליון של סרגל הכניסה השמאלית לנקודה בסרגל שבה אתה רוצה לקבוע את הכניסה עבור השורה העליונה.

הערה

האמור לעיל מתייחס לטקסט שנכתב באותיות לועזיות. השוליים וכניסות הטקסט עבור טקסטים עבריים הינם, כמובן, מימין. (המתרגם)

יצירת סימני פיסוק תלויים

אם ברצונך שסימני הפיסוק יופיעו מחוץ לגבולותיהם של שולי הטקסט, בחר באפשרות Hanging punctuation בתכונות הפסקה של Text Inspector. מצב זה מונע מהפסקאות להיראות מדורגות (ראה איור 31).



איור 31

דוגמה של סימני פיסוק תלויים. שים לב כיצד סימן המרכאות צף מחוץ לשולי הפסקה.

טיפ

סימני פיסוק תלויים משמשים רק להצגת טקסט, כדוגמת כותרות מודעות וכותרות ספרים, ניתן גם למצוא אותם בטקסטים עבור מודעות פרסומת ובעיצובי טקסט מיוחדים אחרים.

שימוש במיקוף אוטומטי

1 בחר בטקסט שיש למקף, על ידי בחירת כל גוש הטקסט או על ידי גרירה מעליו, כדי לבחור בפסקה מסוימת בטקסט.

2 בחר בסמל הפסקה ב-Text Inspector.

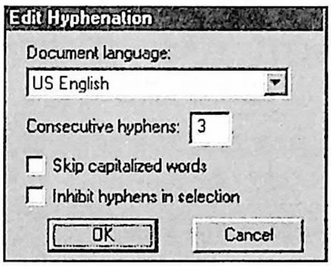
3 כדי להפעיל את המיקוף, סמן את הריבוע Hyphenate (מיקוף) (ראה איור 32). כדי להפסיק את המיקוף, בטל את סימון המיקוף.



איור 32
ריבוע המיקוף.

בקרת המיקוף

1 כדי לבקר את הופעת המיקוף, לחץ על הלחצן (...) שנמצא ליד הכיתוב Hyphenate. תיבת הדו-שיח של עריכת המיקוף תופיע על המסך (ראה איור 33).



איור 33
תיבת הדו-שיח Edit Hyphenation (עריכת מיקוף).

2 אם יש לך מילונים של שפות זרות (המדובר במילונים שאינם מילוני השפה האנגלית) שמותקנים במחשב, השתמש בתפריט הנפתח כדי לבחור בשפה המתאימה.

3 כדי להקטין את מספרן של השורות העוקבות שמסתיימות במקף, הקלד את מספר השורות בשדה Consecutive hyphens (מקפים עוקבים).

4 כדי למנוע מיקוף במילים באותיות רישיות (Caps), סמן את האפשרות Skip capitalized words.

5 כדי למנוע מיקוף במילים מסוימות, (כמו למשל, שם חברה) בחר את הטקסט וסמן את האפשרות Inhibit hyphens in selection.

6 לחץ OK כדי לראות כיצד הופעל המיקוף על הטקסט הנבחר (ראה איור 34).

איור 34

ודוגמה של הטקסט הממוקף.

Put loyalty to the highest moral principals and to country above loyalty to Government persons, party, or department. Uphold the Constitution, laws, and legal regulations of the United States and of all governments therein and never be a party to their evasion. Give a full day's labor for a full day's pay; giving to the performance of his duties his earnest effort and best thought. Seek to find and em-

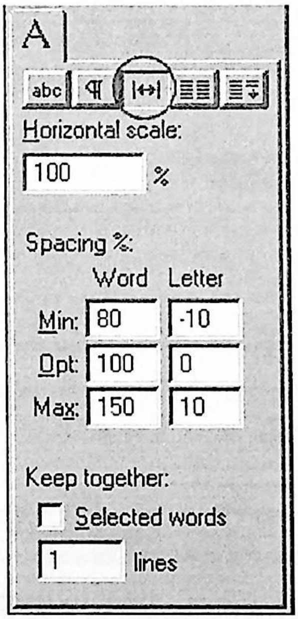
פריהנד מאפשרת לשלוט בהצרת אותיות ובהרחבתן.

שינוי רוחב אותיות

1 בחר את הטקסט שברצונך לשנות, בחר בתבנית Text Inspector ולחץ על סמל הריווח (ראה איור 35).

איור 35

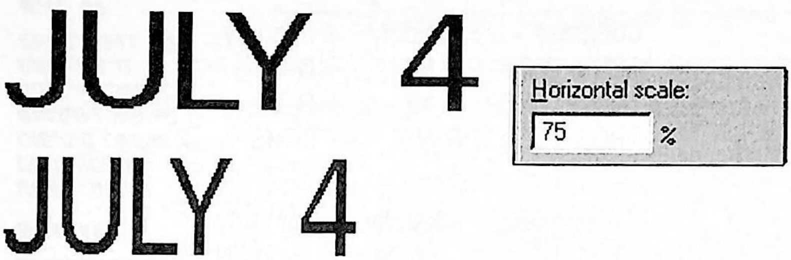
לחץ על סמל הריווח בתבנית Text Inspector כדי לראות את Horizontal Scale (שינוי רוחב האות), את Spacing (ריווחים) ואת בקרת Keep together (שמירה ביחד).



2 הקלד את אחוז שינוי רוחב האותיות בשדה Horizontal scale (ראה איור 36).

איור 36

ערך הצרה/הרחבה של 75% יושם על הטקסט והצר את האותיות.



טיפים

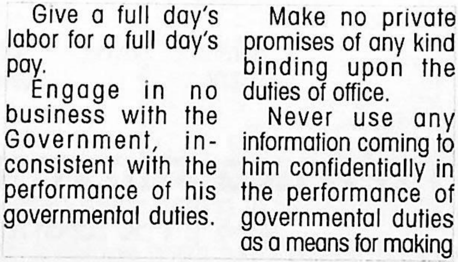
- לחץ על המקש Option/Ctrl וגרור ידית פינה כדי לשנות את רוחבו של כל הטקסט בגוש הטקסט.
- הרחבה או הצרה מוגזמות של טקסט אינן מקובלות על אנשים שעיסוקם בכתב. אם דרוש לך טקסט מוצר או מורחב, השתמש בסוג אות שתוכנן כך מלכתחילה.

שמירת קשר בין אותיות או שורות

1. כדי לשמור על קשר בין שתי מילים בשורה (כמו למשל, שמו של אדם ותוארו), בחר בטקסט וסמן את האפשרות Selected words (מילים נבחרות), שתחת הכיתוב Keep together (שמור ביחד).
2. כדי לשמור שפסקאות לא ישברו לאחר פחות ממספר מסוים של שורות קבע את מספר השורות בחלון Keep together: Lines (ראה איור 37).

איור 37

דוגמה של שמירת שורות ביחד. למרות שיש מקום לטקסט נוסף בתחתית הגוש השמאלי, קביעת ה-Lines together הכריחה את השורה הראשונה בפסקה להיצמד אל השורה השנייה ולעבור, ביחד אתה לטור הבא.



טיפ

מאפייני המרווח מאפשרים גם לקבוע את מידות ה-Minimum, Optimum ו-Maximum עבור ריווח מילים ואותיות.

פריהנד גם מספקת את האפשרות ליישור טקסט לפי 5 סוגים שונים של טאבולטורים. כל אחד מיישר את הטקסט בצורה ספציפית (ראה איורים 38-42).

איור 38

טקסט מסודר עם טאבולטורים מיושרים לשמאל (החצים האפורים מופיעים במקומות בהם הוכנסו הטאבולטורים).

Congress	Majority	Minority
1899-1901	R-NY	D-TN
1901-1903	R-NY	D-TN
1903-1905	R-NY	D-MS

איור 39

טקסט מסודר עם טאבולטורים מיושרים לימין.

Congress	Majority	Minority
1899-1901	R-NY	D-TN
1901-1903	R-NY	D-TN
1903-1905	R-NY	D-MS

איור 40

טקסט מסודר עם טאבולטורים ביישור ממורכז.

Congress	Majority	Minority
1899-1901	R-NY	D-TN
1901-1903	R-NY	D-TN
1903-1905	R-NY	D-MS

איור 41

טקסט מסודר עם טאבולטורים ביישור עשרוני (Decimal) מוקף בעיגול.

1899-1901	2.5M	4.2M
1901-1903	3.05M	1.75M
1903-1905	2.25M	12.3M

איור 42

טקסט מסודר עם טאבולטורים עוטפים (Wrapping).

Majority	Minority
Sereno E. Payne, R-NY	James D. Richardson, D-TN
Sereno E. Payne, R-NY	John Sharp Williams, D-MS

יישור טקסט באמצעות טאבולטורים

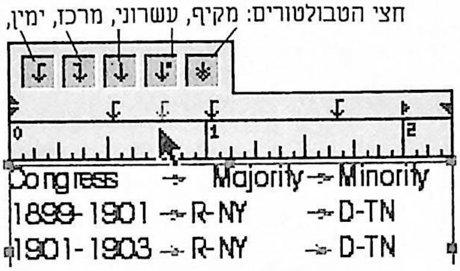
1. התחל בהקלדת הטקסט שברצונך ליישר.
2. בעת ההדפסה, לחץ על המקש Tab כדי להכניס סימן טאב בתוך הטקסט.
3. הטקסט עם הטאב יתיישר אוטומטית בקפיצות של חצי אינץ' משאר הטקסט. קביעת ברירת המחדל של קפיצות הטאבולטורים היא חצי אינץ'.

קביעת טאבולטורים על ידי גרירה

1 בחר את הפסקה שברצונה לשנות את הטאבולטורים שלה.

2 אם לגוש הטקסט אין סרגל טקסט, בחר ב-View > Text Rulers.

3 גרור את חץ הטאב ממקומו שבראש סרגל הטקסט והנח אותו על המספרים (ראה איור 43).



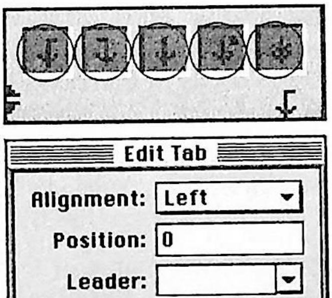
איור 43

כדי לקבוע מיקום של טאב, גרור את חץ הטאב אל סרגל הטקסט.

4 שחרר את לחצן העכבר כאשר חץ הטאב נמצא במקום הרצוי לך. הטקסט יתיישר.

קביעת טאבולטורים בצורה מספרית

1 לחץ פעמיים על אחד מסמלי טאבולטורים שבראש סרגל הטקסט, כדי לפתוח את התיבה Edit Tab (עריכת טאבולטורים) (ראה איור 44).



איור 44

כדי לפתוח את תיבת הדו שיח של עריכת טאבולטורים, לחץ פעמיים על חץ טאב בסרגל הטקסט. בתיבת הדו-שיח תוכל לקבוע את מיקומו של הטאב ואת מוביל הטאבים.

2 בחר את סוג הטאב מן התפריט הנפתח Alignment (יישור).

3 קבע את המיקום לטאב בשדה Position. מספר זה מתייחס למרחק בתוך גוש הטקסט.

טיפים

- השתמש בשדה Leader (מוביל), או בתפריט הנפתח שלו, כדי לבחור בסימן שיימלא אוטומטית, את הרווח בין טאבולטורים.
- כדי לשנות את הסימן החוזר של מוביל טאבולטורים, לחץ פעמיים על הסימן שמופיע בטקסט ושנה את גודלו, את סוג האות שלו, את צבעו וכו׳.

שינוי טאב קיים

1 כדי למחוק טאב מסרגל טקסט, גרור את החץ כלפי מטה מהסרגל ושחרר את העכבר.

2 כדי להזיז טאב למיקום חדש, גרור את חץ הטאב לאורך הסרגל למיקום הרצוי.

פריהנד מאפשרת לחלק גושים של טקסט לטורים ולשורות (ראה איור 45).

איור 45

אפקט מיוחד, נוצר בעזרת טורים ושורות.

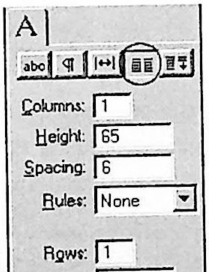
January 27 Senate convenes at 12:00	**February 14–23** President's Day Recess
April 3–20 Spring Recess	**May 22–June 1** Memorial Day Recess
June 26–July 6 Independence Day Recess	**August 1–31** August Recess

יצירת טורים ושורות

1 בעת שגוש הטקסט נמצא בבחירה, בחר ב-Text Inspector ולאחר מכן בחר בסמל טור ושורה (ראה איור 46).

איור 46

לחץ על הסמל טור ושורה בתבנית Text Inspector, כדי לראות את בקרות הטור והשורה.



2 בשדה Columns (טורים) הקלד את מספר הטורים הרצוי.

3 כדי לשנות את גובהם (Height) של הטורים או את הריווח (Spacing) בין כל אחד מהטורים. קבע את הערכים האלה בשדות המתאימים.

4 קבע את מספר השורות הרצוי לך בשדה Rows (שורות).

5 כדי לשנות את רוחב (Width) השורות או את המרווח ביניהן, קבע את הערכים האלה בשדות המתאימים.

6 לחץ על הסמל Flow (זרימה) כדי לשנות את זרימת הטקסט מאופקית לאנכית ולהיפך.

פריהנד מאפשרת ליצור קווים שיתאימו לרווחים שבין הטורים והשורות (ראה איור 47).

איור 47
ההבדל בין סרגלים מלאים (למעלה) לבין סרגלים מוכנסים (למטה).

January 27 Senate convenes	February 14–23 President's Recess
April 3–20 Spring Recess	May 22–June 1 Memorial Recess

January 27 Senate convenes	February 14–23 President's Recess
April 3–20 Spring Recess	May 22–June 1 Memorial Recess

הוספת קווים לטורים ולשורות

1 בחר בגוש הטקסט שאליו תרצה להוסיף קווים. בחר בתבנית Text Inspector ולחץ על סמל השורה והטור.

2 בחר בסוג הקו מן התפריט הנפתח של הקווים שתחת Column (טור) או תחת Row (שורה). Full Width (רוחב מלא) או Full Width (גובה מלא) ממלא את המרווח בין הטורים או השורות, Inset (הזחה) יוצרת קווים מוכנסים.

3 בעת שגוש הטקסט עדיין בבחירה, בחר ב-Stroke Inspector (בקרת הקו) כדי לשנות את צורתו של הקו.

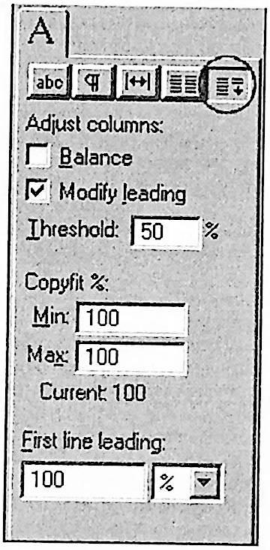
טיפ

השתדל לצמצם את השימוש בקווים בטבלאות מפני שהם מסיחים את תשומת הלב אל הקווים במקום אל הטבלה עצמה.

התאמת טקסט (Copyfit) היא מושג שפריהנד משתמשת בו כדי לתאר טקסט משתנה לצורך התאמתו לשטח נתון. יהיה עליך להשתמש בפקודות Copyfit כדי לאזן את טורי הטקסט.

התאמת טקסט לשטח נתון

1 בחר את גוש הטקסט שברצונך להתאים. בחר בתבנית Text Inspector ולחץ על סמל התאמת הטקסט (ראה איור 48).



איור 48

לחץ על הסמל התאמת טקסט (Copyfit) בתבנית Text Inspector, כדי לראות את בקרות התאמת הטקסט.

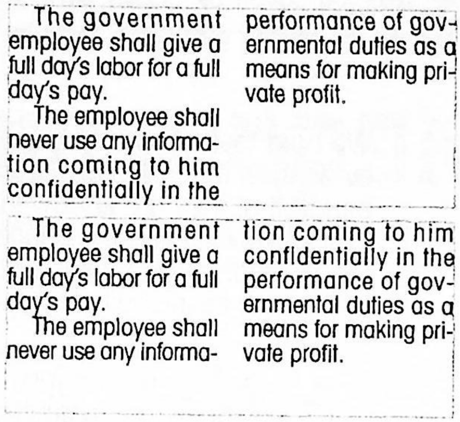
2 כדי להתאים את הטורים על ידי שינוי מספר השורות, סמן את האפשרות Balance (איזון).

3 כדי להתאים את הטורים על ידי שינוי המרווח ביניהם, סמן את האפשרות Modify leading (התאמת ריווח).

4 כדי להתאים את הטורים על ידי שינוי גודל האות, קבע את הגודל בשדות .Min ו-.Max (מינימום ומקסימום). ערכים מתחת ל-100 יקטינו את גודל האות וערכים מעל 100 יגדילו אותה.

5 כדי להנמיך את השורה הראשונה מתחת לראש הטור, שנה את הערך בשדה First line leading (ריווח השורה הראשונה).

6 הטקסט יזרום מחדש בטורים שווים (ראה איור 49).



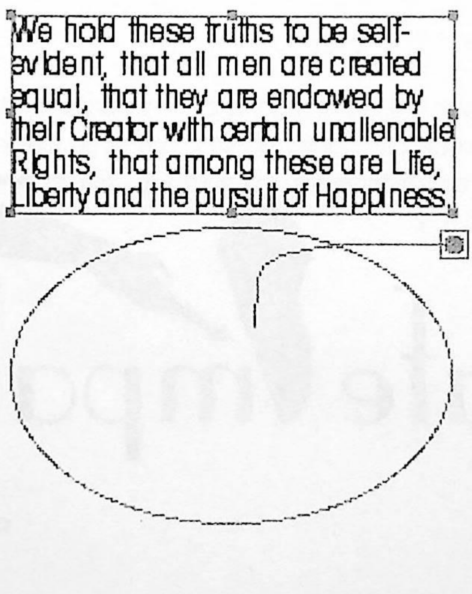
איור 49

שני טורי טקסט בלתי מאוזנים (למעלה), ותוצאת הפעלתה של התאמת טקסט עליהם (למטה).

קל מאוד ליצור טורים בתוך גוש של טקסט. לעתים, תרצה ליצור זרימה של טקסט מגוש טקסט אחד למשנהו. אתה עשוי גם לרצות שטקסט יזרום אל נתיב פתוח או סגור. כדי לקשר טקסטים בצורות אלה, תשתמש בריבוע הקישור שבגוש הטקסט.

קישור טקסט בין עצמים

1. בחר את גוש הטקסט שברצונך לקשר אל עצם אחר.
2. השתמש בכלי **בחירה** וגרור מריבוע הקישור של גוש טקסט. תראה קו גלי שנמשך מהנקודה.
3. גרור את הקו הגלי על העצם שאליו ברצונך לקשר את הטקסט (ראה איור 50).



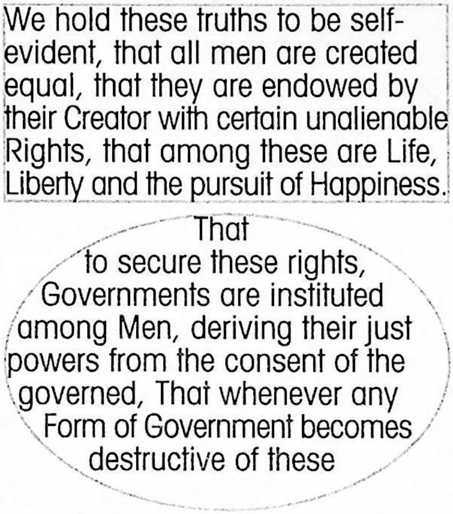
איור 50

כדי לקשר טקסט, גרור מריבוע הקישור אל גוש הטקסט או אל העצם שאליו תרצה לקשר את הטקסט.

4 שחרר את לחצן העכבר. אם הטקסט היה במצב של גלישה (overflow), הוא יגלוש אל העצם החדש ותוכל לראות את חצי הגלישה בריבוע הקישור (ראה איור 51).

איור 51

הטקסט המקושר מגוש הטקסט אל האליפסה.



טיפים

- אם לא היה לך טקסט במצב של גלישה, תראה את חצי הגלישה בריבוע הקישור. חצים אלה מראים שאם תקליד טקסט נוסף או שתגדיל את גודל האות בתיבת הטקסט הראשונה, הטקסט העודף יופיע בעצם החדש.
- תוכל לקשר טקסט בתוך העמוד או בין עמודים שונים במסמך.

Cafe Impala

לוגו: רוי וילרוסה

13 אפקטים של טקסט

פריהנד מאפשרת ליצור לטקסט צורות ואפקטים מיוחדים שקשה, אם לא בלתי אפשרי, להכינם בתוכנות עימוד דף אחרות. דבר זה הופך את פריהנד לבחירה מצוינת, בכל הקשור להוספת אפקטים מיוחדים לטקסט.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להצמיד טקסט לנתיב.
- ליישם על טקסט את האפקטים המובנים בתוכנה.
- לערוך את האפקטים המובנים.
- להוסיף לטקסט קווי הדגשה אוטומטיים.
- לעטוף גרפיקה בטקסט.
- ליצור גרפיקה שתולה בטקסט.
- להמיר טקסט לגרפיקה.

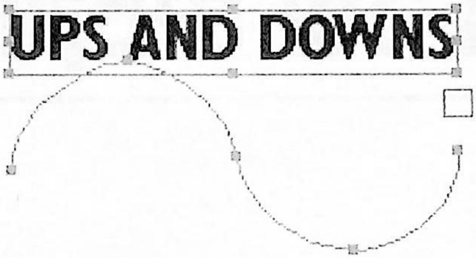
אחד מהאפקטים הנפוצים ביותר בעיצוב גרפי הוא הצמדת טקסט לנתיב. ניתן להצמיד טקסט לנתיב פתוח או לנתיב סגור - עם עקומות או עם פינות. טקסט מוצמד לנתיב יכול גם להיות מקושר לנתיבים או לגושי טקסט אחרים.

הצמדת טקסט לנתיב

1 בחר את גוש הטקסט ואת הנתיב שאליו תרצה להצמיד את הטקסט (ראה איור 1).

איור 1

טקסט ונתיב במצב בחירה.



2 בחר בפקודה Attach To Path < Text (טקסט < הצמדה לנתיב). הטקסט ייצמד לנתיב הנבחר (ראה איור 2).

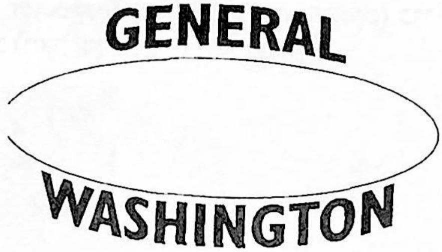
איור 2

התוצאה של יישום הצמדת טקסט לנתיב.



טיפים

- בעת הצמדת טקסט לנתיב סגור, כמו אליפסה למשל, הכנס הקשה על המקש Return/Enter באמצע הטקסט, כדי להצמיד אותו לחלק העליון ולחלק התחתון של האליפסה (ראה איור 3).
- אם הנתיב אינו ארוך מספיק כדי להציג את הטקסט, יופיע סימן הגלישה בריבוע הקישור.
- כדי להסיר טקסט מנתיב, בחר בנתיב. עתה בחר בפקודה Detach From < Text Path (טקסט < הסרה מנתיב).



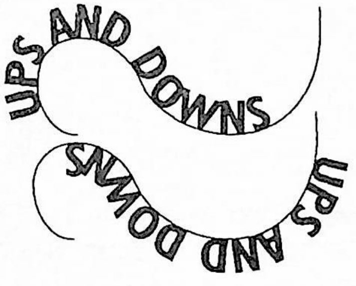
איור 3

הכנסת הקשת Return/Enter גורמת לטקסט להופיע משני צידי האליפסה.

שינוי כיוון זרימת הטקסט

1 לחץ על המקש Option/Alt ולחץ עם הכלי **חץ** כדי לבחור בנתיב בלבד.

2 בחר בפקודה Reverse Direction < Alter Path < Modify (עיבוד > שינוי נתיב > שינוי כיוון). הטקסט יזרום בכיוון ההפוך (ראה איור 4).



איור 4

הפקודה Reverse Direction גורמת לטקסט (למעלה) לשנות את כיוונו (למטה).

הזזת טקסט לאורך הנתיב

1 לחץ עם הכלי **חץ** על הנתיב. בפינה השמאלית של הטקסט יופיע משולש קטן לבן.

2 גרור את המשולש כדי להזיז את הטקסט לאורך הנתיב (ראה איור 5).



איור 5

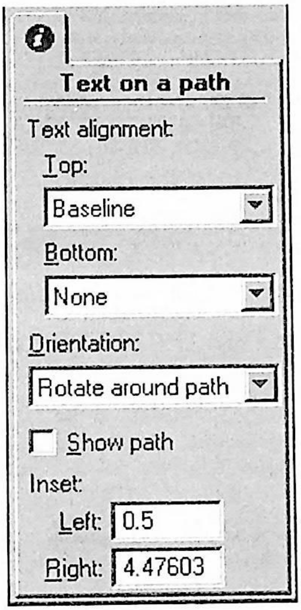
כדי להזיז את הטקסט לאורך הנתיב, גרור את המשולש הלבן שמשמאל לטקסט.

שינוי יישור הטקסט

1 פתח את התבנית Object Inspector (בקרת העצמים) כדי לראות את אופציות הטקסט על הנתיב (ראה איור 6).

איור 6

התבנית Subject Inspector מציגה את אפשרויות הטקסט על גבי הנתיב.



2 השתמש בתפריט הנפתח של Text Alignment (יישור הטקסט) כדי לשנות את מידת הקרבה של הטקסט אל הנתיב.

3 השתמש בתפריטים הנפתחים של Top ו-Bottom (למעלה ולמטה) כדי לקבוע את מיקומו של הטקסט יחסית לנתיב.

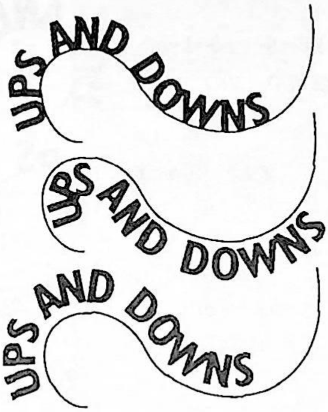
Baseline (קו הבסיס) מציב את בסיסי האותיות על הנתיב (ראה איור 7).

Ascent מיישר עם הנתיב את חלקיו הבולטים מעלה של הטקסט - באותיות "ל" בעברית או "t" באנגלית, למשל (ראה איור 7).

Descent מיישר עם הנתיב את חלקיו הבולטים מטה של הטקסט - באותיות "ק" בעברית או "g" באנגלית, למשל (ראה איור 7).

איור 7

הדרכים בהן ניתן לישר טקסט לאורך הנתיב.



יישור Baseline (קו הבסיס)

יישור Ascent (חלקיהם הבולטים מעלה של האותיות)

יישור Descent (חלקיהם הבולטים מטה של האותיות)

טיפים

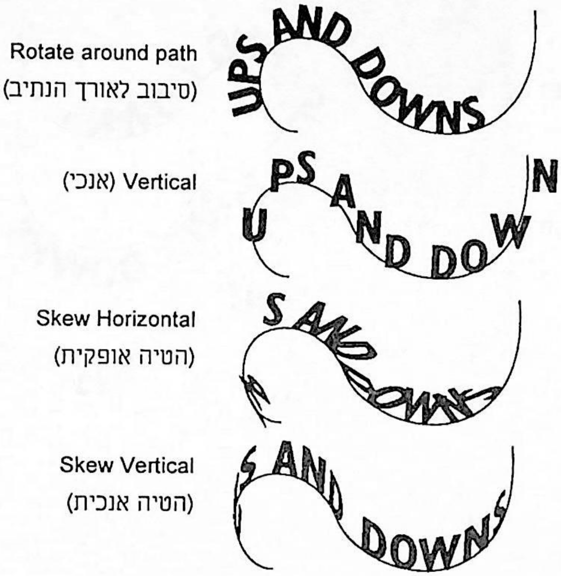
- קביעת יישור None (ללא) גורמת להעלמת הטקסט.
- התפריט הנפתח Top, מתייחס לקטע הטקסט לפני ההקשה על המקש Return/Enter. התפריט הנפתח Bottom, מתייחס לקטע הטקסט שלאחר ההקשה.

שינוי מגמת הטקסט כדי לסובבו

השתמש בתפריט הנפתח Orientation כדי לשנות את התייחסותו של הטקסט לנתיב.

- Rotate around path (סיבוב לאורך הנתיב), יניח את האותיות כשבסיסיהן מיושרים עם הנתיב (ראה איור 8).
- Vertical (אנכי), יניח את האותיות כשבסיסיהן מיושרים אנכית (ראה איור 8).
- Skew Horizontal (הטיה אופקית), יטה את הטקסט אופקית בהתאם לעקומת הקו ויעוות את האותיות בהתאם לנטיית הנתיב (ראה איור 8).
- Skew Vertical (הטיה אנכית), יטה את הטקסט אנכית בהתאם לעקומת הקו (ראה איור 8).

איור 8
דרכי ההתייחסות של הטקסט לנתיב.



הזזת טקסט בצורה מספרית

במקום להזיז את הטקסט בגרירה, אפשר להזיזו על ידי קביעת ערכי התזוזה המדויקים בשדות Right ו-Left (ימין ושמאל).

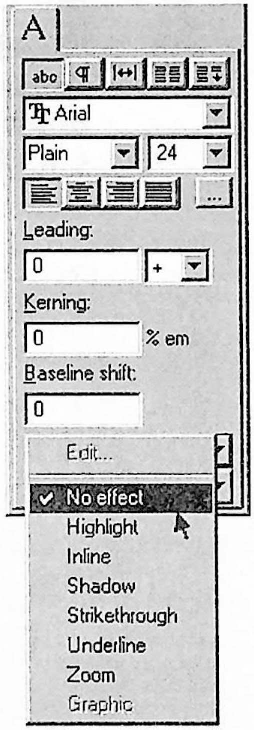
הצגת נתיב והדפסתו

סמן את האפשרות Show Path (הצגת נתיב) כדי לראות את הקו והמילוי של הנתיב. עתה, השתמש בבקרות Stroke (קו) ו-Fill (מילוי) כדי לבחור את הצבע והסגנון עבור הקו.

טיפ בחר בטקסט שעל הנתיב באמצעות הכלי **טקסט**. לאחר שהטקסט מואר, ניתן לשנותו באמצעות כל אחת מהפקודות שבתפריט Text או בתבנית הטקסט (Text Palette).

יישום אפקטים מיוחדים של טקסט

1. בחר בטקסט על ידי הארה או על ידי בחירת גוש הטקסט באמצעות החץ.
2. לחץ על הסמל ABC בתבנית Text Inspector (בקרת הטקסט).
3. בחר באחד מן האפקטים המיוחדים מן התפריט הנפתח: Highlight, Inline, Shadow, Strikethrough, Underline או Zoom (ראה איור 9).

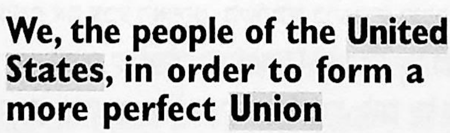


איור 9
השתמש בתפריט הנפתח של האפקטים ב-Text Inspector כדי ליישם אפקטים מיוחדים של טקסט.

טיפים

- תוכל להציג או להסתיר את האפקטים של הטקסט על ידי שינוי הגדרות העדפות פריהנד (ראה עמוד 410–408).
- אפקטים של טקסט עלולים להאט את בנייתו מחדש של המסך. יישם אותם רק לאחר שתסיים את מרבית העבודה, או עבוד במצב של תצוגת Keyline (קווי מתאר) או Fast Keyline (קווי מתאר מהירים).

Highlight יוצר בלוק צבע מסביב לטקסט (ראה איור 10). Strikethrough משרטט קו על פני הטקסט, לכל אורכו (ראה איור 11). Underline משרטט קו מתחת לטקסט (ראה איור 12). האפקטים Highlight, Strikethrough ו-Underline הינם, לאמתו של דבר וריאציות של אותה פקודה ולפיכך, ההגדרות עבור שלושתם זהות.



איור 10
האפקט Highlight מיושם על טקסט.

איור 11
האפקט Strikethrough מיושם על טקסט.

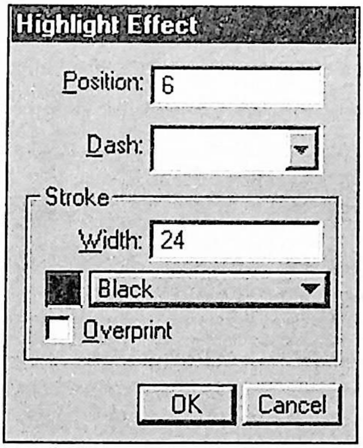
We, the ~~folks~~ people of the ~~Federated~~ United States, in order to form a more perfect ~~Club~~ Union...

איור 12
האפקט Underline מיושם על טקסט.

perfect Union, establish justice, ensure domestic tranquility, ...

עריכת האפקטים Highlight, Strikethrough-ו Underline

1 בחר בטקסט שהאפקט מיושם עליו ובחר ב-Edit (עריכה) מן התפריט הנפתח. תיבת הדו-שיח תופיע על המסך (ראה איור 13).



איור 13
תיבת הדו-שיח של עריכת האפקטים Highlight, Strikethrough ו-Underline. לכולם הגדרות זהות.

2 בשדה Position (מצב), קבע את מרחקו של האפקט מקו הבסיס.

3 בשדה Stroke Width (עובי הקו), קבע את עוביו של האפקט.

4 כדי לשנות את צבע האפקט, השתמש בתפריט הנפתח של הצבעים.

5 כדי ליישם צורת קו, בחר ב-Pattern מן התפריט הנפתח Dash.

6 כדי שהאפקט יודפס מעל הטקסט המקורי, לחץ על הלחצן Overprint.

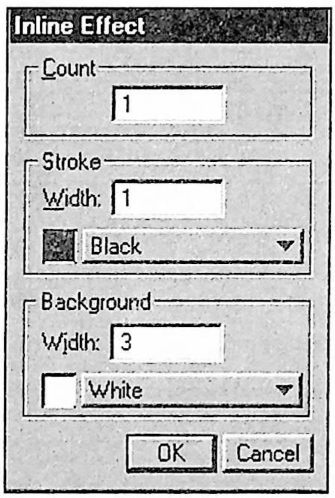
Inline יוצר מסגרות של קווי מתאר וצבעים שמקיפים את הטקסט (ראה איור 14).



איור 14
האפקט Inline מיושם על טקסט.

עריכת האפקט Inline

1 בחר את הטקסט שעליו מיושם האפקט Inline ובחר בפקודת Edit מן התפריט הנפתח. תיבת הדו-שיח של האפקט Inline, תופיע על המסך (ראה איור 15).



איור 15
תיבת הדו-שיח של האפקט Inline.

2 בשדה Count, קבע את מספר קווי המתאר שברצונך להציב מחוץ לטקסט.

3 בשדה Stroke Width, קבע את עובי הקו.

4 כדי לשנות את צבעו של הקו, בחר בצבע מן התפריט הנפתח.

5 בשדה Background Width, קבע את עוביו של הצבע שבין הקו לטקסט.

6 כדי לשנות את צבע הרקע בחר בצבע מן התפריט הנפתח של Background.

Shadow יוצר צל נופל אוטומטי מאחורי הטקסט (ראה איור 16).



איור 16
האפקט Shadow מיושם על טקסט.

שימוש באפקט Shadow

בחר באפקט Shadow מן התפריט הנפתח שב-Text Inspector. לאפקט זה אין תיבת דו-שיח והגדרותיו אינן ניתנות לשינוי. צבעו של הצל הוא תמיד אפור של 50%. מיקומו תמיד בתחתית האותיות וכיוונו ימינה.

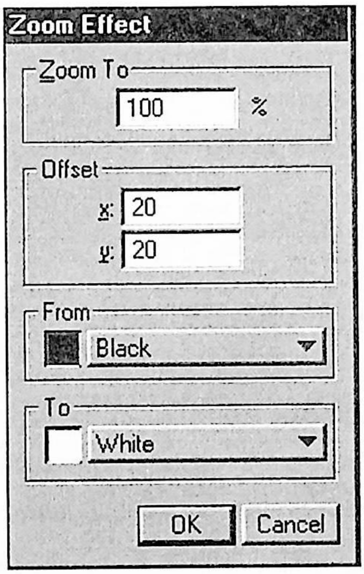
Zoom יוצר אפקט של תלת-ממד, שבו מראהו של הטקסט משתנה מחלקו האחורי אל חלקו הקדמי (ראה איור 17).



איור 17
האפקט Zoom מיושם על טקסט.

עריכת האפקט Zoom

1 בחר בטקסט שעליו מיושם האפקט Zoom ובחר בפקודה Edit מן התפריט הנפתח. תיבת הדו-שיח של האפקט Zoom תופיע על המסך (ראה איור 18).



איור 18
תיבת הדו-שיח של האפקט Zoom.

2 בשדה Zoom קבע את האחוז הרצוי עבור העצם הקדמי.

טיפ

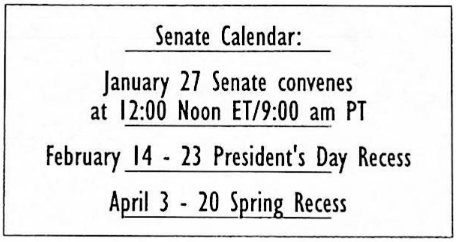
ערך של 100% משאיר את העצם הקדמי בגודל זהה לעצם האחורי. ערך גדול מ-100% יהפוך את העצם הקדמי לגדול יותר מן האחורי ויגדיל את אפקט העומק.

3 בשדות x ו-y, בחר את המרחק של העצם הקדמי מהטקסט המקורי.

4 כדי לשנות את צבעו של העצם האחורי, השתמש בתפריט הנפתח From (מ-).

5 כדי לשנות את צבעו של העצם הקדמי השתמש בתפריט הנפתח To (אל).

במקום להשתמש בכלי **קו**, פריהנד מאפשרת ליצור קווי הדגשה אוטומטיים שיזרמו ביחד עם הטקסט (ראה איור 19).

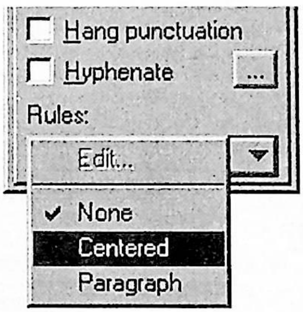


איור 19
קווי הדגשה מצורפים לטקסט.

יצירת קווי הדגשה

1 בחר בפסקה או במילים שתרצה להוסיף להן קווי הדגשה.

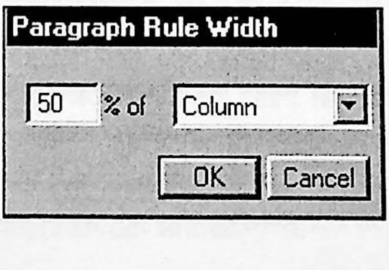
2 לחץ על סמל אפשרויות הפסקה ב-Text Inspector כדי לפתוח את התפריט הנפתח (ראה איור 20). בחר ב-Centered או ב-Paragraph כדי להוסיף לטקסט קווי הדגשה.



איור 20
התפריט הנפתח של קווי ההדגשה.

3 בחר ב-Centered כדי לקבל קו ממורכז על השורה האחרונה או על טור. בחר ב-Paragraph כדי ליצור קו שיעקוב אחר יישורה של הפסקה.

4 לאחר יישום הקו, בחר ב-Edit כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של עובי הקו (ראה איור 21). כאן תוכל לשנות את עוביו של הקו ואת צבעו.



איור 21
בקרת עובי קו ההדגשה.

טיפ

הפעולות שתיארנו לעיל מוסיפות קווי הדגשה לטקסט אולם הן אינן מציגות את הקווים. כדי לראות את הקווים על המסך וכדי להדפיס, עליך לבצע את שתי הפעולות הבאות.

5 ודא שהאפשרות Show Path מסומנת ב-Object Inspector.

6 בחר בגוש הטקסט כעצם וקבע לו קו (Stroke). הקווים יופיעו מתחת לטקסט שבחרת.

פריהנד מאפשרת להציב גרפיקה ולהניח לטקסט לזרום מסביבה. פעולה זו נקראת עטיפת טקסט.

עטיפת עצם גרפי בטקסט

1 בחר בעצם הגרפי שברצונך לעטוף בטקסט. אל תקבץ (Group) אותו.

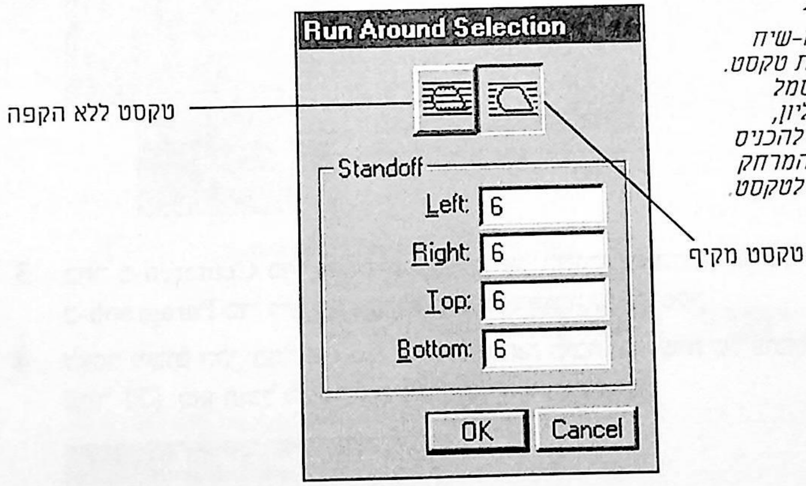
2 הזז את העצם כדי להציב אותו במיקום המתאים ביחס לטקסט.

3 ודא שהגרפיקה מוצגת לפני הטקסט.

4 בעת שהגרפיקה עדיין בבחירה, בחר בפקודה Text < Run around selection (טקסט < הקפת הבחירה). תיבת הדו-שיח של הקפת הטקסט תופיע על המסך (ראה איור 22).

איור 22

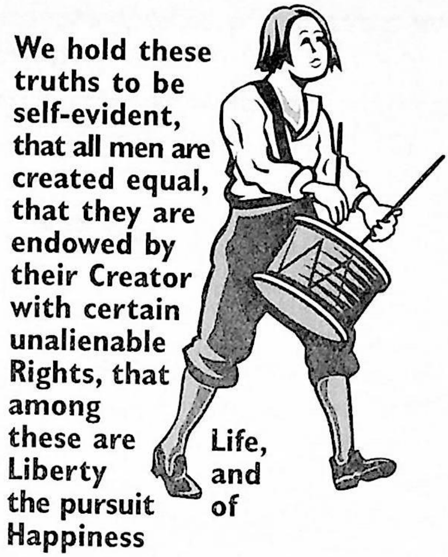
תיבת הדו-שיח של עטיפת טקסט. בחירה בסמל הימני העליון, מאפשרת להכניס את ערכי המרחק בין העצם לטקסט.



5 לחץ על הסמל הימני שבראש התיבה כדי להציג את שדות המרחק (Standoff) שבין הטקסט לעצם. מרחקים אלה הם המרחקים שנשמרים בין הטקסט לבין שולי הגרפיקה.

6 הקלד את נתוני המרחק הרצוי בכל אחד מהיחידות.

7 לחץ OK לאחר שתסיים. הטקסט יזרום אוטומטית מסביב לגרפיקה (ראה איור 23).



איור 23

טקסט עוטף אלמנט גרפי.

טיפ

כדי להשיג יותר בקרה על עטיפת הטקסט, שרטט קו מתאר מסביב לעצם. אל תקבע לקו זה מילוי או Stroke. יישם על הקו את הפקודה Run around selection. תוכל להזיז את הקו ולשנות את צורתו כדי להשיג יותר בקרה על עטיפת הטקסט.

שינוי עטיפת טקסט

1 בחר בעצם עם הטקסט העוטף.

2 בחר בפקודה Text < Run around selection.

3 שנה את המידות בשדות Standoff לפי הצורך.

ביטול עטיפת טקסט

1 בחר בעצם עם טקסט עוטף.

2 בחר בפקודה Text < Run around selection.

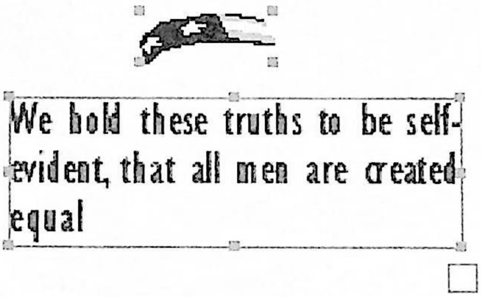
3 לחץ על הסמל השמאלי שבראש תיבת הדו-שיח.

אפשר להוסיף לטקסט גרפיקה שתולה. בדרך זו ניתן ליצור עצמים כדוגמת אותיות מעוטרות או סמלים מסחריים (לוגו) שהינם חלק מטקסט. אם הטקסט יזרום לאורך נתיב או בכל צורה אחרת, האפקט יזרום ביחד אתו.

יצירת גרפיקה בתוך טקסט (Inline)

1 הכן את הגרפיקה שאותה תרצה לשתול בטקסט. לצורך כך תוכל להשתמש בעצמים משורטטים חופשית, בטקסט על נתיב, בגושים של טקסט או בתמונות מיובאות במתכונת TIFF או EPS.

2 השתמש בכלי **בחירה** כדי לבחור את הגרפיקה. עתה השתמש בפקודה Copy (העתקה) או Cut (גזירה) מהתפריט Edit (ראה איור 24).

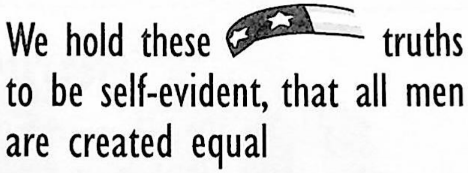


איור 24

כדי ליצור גרפיקה שתולה בחר בעצם והשתמש בפקודה Copy או Cut.

3 השתמש בכלי **טקסט** והצב את סמן הכנסת הטקסט בנקודה בה ברצונך לשתול את העצם.

4 בחר בפקודה Edit < Paste. הגרפיקה תוצב במקום המסומן והטקסט יזרום מסביבה (ראה איור 25).



איור 25

הגרפיקה השתולה מופיעה בתוך הטקסט.

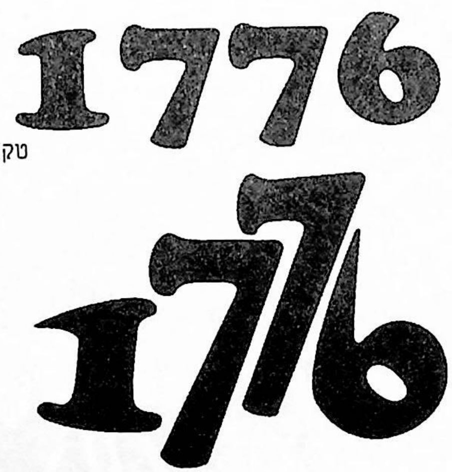
טיפים

- כדי להסיר גרפיקה שתולה השתמש בכלי **טקסט** וגרור אותו מסביב לגרפיקה כפי שאתה עושה בעת בחירת טקסט. בחר בפקודה Edit < Cut או ב–Edit < Clear.
- כדי להזיז גרפיקה שתולה מעלה ומטה מקו הבסיס, גרור את הכלי **טקסט** מסביב לגרפיקה, כפי שאתה עושה בבחירת טקסט, ושנה את Baseline Shift.
- אם תבחר בגרפיקה שתולה כדרך שבוחרים טקסט, התפריט הנפתח של האפקטים יציג את המילה Graphic. לחץ על הפקודה Edit כדי להשתמש בתיבת הדו-שיח של עטיפת הטקסט לצורך הוספת רווחים בין הטקסט לגרפיקה.
- אם תבחר את כל הטקסט שבגוש, כולל הגרפיקה השתולה, ותשנה את גודל האות, ישתנה גם גודלה של הגרפיקה, יחסית לגודל החדש.

כל האפקטים שיצרת עד עתה, השאירו את הטקסט במצבו כטקסט. כלומר, שניתן עדיין לבצע עליו פעולות עריכה. לעתים, תרצה להמיר את הטקסט לנתיבים שתוכל לעבד אותם כדרך שאתה מעבד כל עצם בפריהנד (ראה איור 26).

איור 26

טקסט שהומר לנתיב ועובד כעבודת אמנות.



המרת טקסט לנתיב

1. השתמש בכלי **בחירה** כדי לבחור את גוש הטקסט או הטקסט שעל נתיב שברצונך להמיר.
2. בחר בפקודה Text < Convert to Paths (טקסט < המרה לנתיבים).

טיפ

אם תמיר טקסט שמיושר לנתיב, הנתיב ייעלם והטקסט יישאר בפני עצמו.

3 כדי לעבד את הנתיב של אות מסוימת, בחר בפקודה Ungroup > Modify (שינוי > ביטול הקבצה) או לחץ על המקש Option/Alt תוך כדי לחיצה על הנתיב הבודד.

טיפים

- עבור טקסט שהומר לנתיב אינו צורך בהימצאותו של הגופן במערכת.
- לא ניתן לשנות את הגופן ולתקן שגיאות כתיב בטקסט שהומר לנתיב.
- אותיות חלולות כדוגמת "ס", "ם", "o" ו-"a" מומרות כעצמים מאוחדים (ראה עמוד 283-284).
- כדי להשתמש בפקודה Paste Inside (הדבקה בתוך) וכדי שטקסט ישמש כמסיכה לגרפיקה, יש להמיר אותו לנתיב, תחילה (ראה עמוד 285).
- כדי ליישם על טקסט את מרבית האפקטים המיוחדים של פקודות Xtras של פריהנד, יש להמיר את הטקסט לנתיב, תחילה (ראה עמודים 324-325).



לוגו: רוי וילרוסה.

14 עריכת טקסט

למרות שתוכל, כמובן, לערוך טקסט ידנית, תמצא שיהיה זה קל יותר להשתמש בתכונות עריכת הטקסט שמובנות בפריהנד. אם אתה מכיר תוכנות עיבוד תמלילים, תמצא שהבנת תכונות אלה היא פשוטה ביותר.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להשתמש בעורך הטקסטים.
- לזהות סימנים בלתי נראים.
- להשתמש בטיפוגרפיה מיוחדת ובפקודות עיצוב.
- להשתמש בבודק איות.
- להשתמש בתכונת חיפוש הטקסט, כדי לבצע פעולות עריכה אוטומטיות.

עורך הטקסט מאפשר להציג ולשנות טקסט במקום אחד, מבלי להתעסק בנושאי עיצובו.

פתיחת עורך הטקסט

1 בחר בגוש טקסט או בנתיב, או לחץ עם הכלי **טקסט** על פני הטקסט.

2 בחר בפקודה Text > Editor (טקסט > עורך) כדי להציג את תיבת הדו-שיח של עריכת טקסט (ראה איור 1).

14 עריכת טקסט

למרות שתוכל, כמובן, לערוך טקסט ידנית, תמצא שיהיה זה קל יותר להשתמש בתכונות עריכת הטקסט שמובנות בפריהנד. אם אתה מכיר תוכנות עיבוד תמלילים, תמצא שהבנת תכונות אלה היא פשוטה ביותר.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להשתמש בעורך הטקסטים.
- לזהות סימנים בלתי נראים.
- להשתמש בטיפוגרפיה מיוחדת ובפקודות עיצוב.
- להשתמש בבודק איות.
- להשתמש בתכונת חיפוש הטקסט, כדי לבצע פעולות עריכה אוטומטיות.

עורך הטקסט מאפשר להציג ולשנות טקסט במקום אחד, מבלי להתעסק בנושאי עיצובו.

פתיחת עורך הטקסט

1 בחר בגוש טקסט או בנתיב, או לחץ עם הכלי **טקסט** על פני הטקסט.

2 בחר בפקודה Text < Editor (טקסט < עורך) כדי להציג את תיבת הדו-שיח של עריכת טקסט (ראה איור 1).

14 עריכת טקסט

למרות שתוכל, כמובן, לערוך טקסט ידנית, תמצא שיהיה זה קל יותר להשתמש בתכונות עריכת הטקסט שמובנות בפריהנד. אם אתה מכיר תוכנות עיבוד תמלילים, תמצא שהבנת תכונות אלה היא פשוטה ביותר.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להשתמש בעורך הטקסטים.
- לזהות סימנים בלתי נראים.
- להשתמש בטיפוגרפיה מיוחדת ובפקודות עיצוב.
- להשתמש בבודק איות.
- להשתמש בתכונת חיפוש הטקסט, כדי לבצע פעולות עריכה אוטומטיות.

עורך הטקסט מאפשר להציג ולשנות טקסט במקום אחד, מבלי להתעסק בנושאי עיצובו.

פתיחת עורך הטקסט

1 בחר בגוש טקסט או בנתיב, או לחץ עם הכלי **טקסט** על פני הטקסט.

2 בחר בפקודה Text > Editor (טקסט > עורך) כדי להציג את תיבת הדו-שיח של עריכת טקסט (ראה איור 1).

14 עריכת טקסט

למרות שתוכל, כמובן, לערוך טקסט ידנית, תמצא שיהיה זה קל יותר להשתמש בתכונות עריכת הטקסט שמובנות בפריהנד. אם אתה מכיר תוכנות עיבוד תמלילים, תמצא שהבנת תכונות אלה היא פשוטה ביותר.

בפרק זה תלמד כיצד:

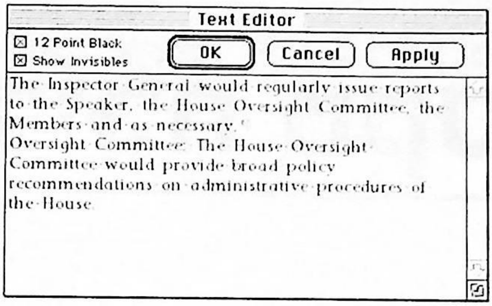
- להשתמש בעורך הטקסטים.
- לזהות סימנים בלתי נראים.
- להשתמש בטיפוגרפיה מיוחדת ובפקודות עיצוב.
- להשתמש בבודק איות.
- להשתמש בתכונת חיפוש הטקסט, כדי לבצע פעולות עריכה אוטומטיות.

עורך הטקסט מאפשר להציג ולשנות טקסט במקום אחד, מבלי להתעסק בנושאי עיצובו.

פתיחת עורך הטקסט

1 בחר בגוש טקסט או בנתיב, או לחץ עם הכלי **טקסט** על פני הטקסט.

2 בחר בפקודה Editor < Text (טקסט > עורך) כדי להציג את תיבת הדו-שיח של עריכת טקסט (ראה איור 1).



איור 1
עורך הטקסטים מאפשר לעבוד עם טקסט שקשה לקרוא אותו על דף המסמך.

3 סמן את האפשרות 12 Points Black כדי להציג את הטקסט בגודל 12 נקודות ובצבע שחור.

4 כדי לשנות את תכונות הטקסט, סמן את הטקסט בחלון ובצע את השינויים הרצויים באמצעות התפריט Text או בתבנית Text Inspector.

5 כדי לראות את שינויי הטקסט בגוש הטקסט או בנתיב, לחץ Apply (יישום). לאחר שהתוצאה תשביע את רצונך, לחץ OK.

טיפים

- לחץ על המקש Option/Alt בעת הלחיצה על גוש טקסט כדי להציג את עורך הטקסטים.
- לחץ על המקש Option/Alt בעת יצירת גוש טקסט כדי להציג את עורך הטקסטים. תוכל אז להקליד את הטקסט ישירות לתוך עורך הטקסטים.

פריהנד מאפשרת להכניס סימנים טיפוגרפיים מיוחדים כדי לשפר את מראה הטקסט ולפקח על זרימתו.

שימוש בסימנים מיוחדים

1 הצב את נקודת ההכנסה במקום שבו תרצה להכניס סימן מיוחד.

2 בחר בפקודה Text > Special Characters (טקסט > סימנים מיוחדים). ובחר אחד מהסימנים המיוחדים שברשימה.

(סוף טור) End of Column

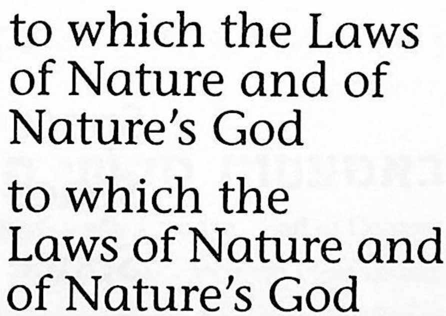
מכניס סימן בלתי נראה שמכריח את הטקסט לעבור לגוש הטקסט הבא (ראה איור 2).



איור 2
טקסט לפני (למעלה) ואחרי (למטה) הכנסת הסימן End Of Column.

(סוף שורה) End of Line

מכניס סימן בלתי נראה שמכריח את הטקסט לעבור לשורה הבאה (ראה איור 3).



איור 3
טקסט לפני (למעלה) ואחרי (למטה) הכנסת הסימן End of Line.

Non-Breaking Space

מכניס רווח שאינו נשבר ואינו מאפשר לעבור לשורה חדשה במקום שבו הוא נמצא. משתמשים בו כדי שלא להפריד בין שמות ותארים וכיו"ב (ראה איור 4).

איור 4

טקסט לפני (למעלה) ואחרי (למטה) הכנסת Non-Breaking Space.

We congratulate Dr.
DuPrât on her
recent promotion

We congratulate
Dr. DuPrât on her
recent promotion

Em Space

מכניס רווח קבוע שרוחבו כרוחבה של האות M (ראה איור 5).

En Space

מכניס רווח קבוע שרוחבו כרוחבה של האות N (ראה איור 5).

Thin Space (רווח צר)

מכניס רווח קבוע שרוחבו 10% מרוחבו של Em Space (ראה איור 5).

איור 5

השווה את הרווחים בדי לראות את סוגי הריווח השונים.

Space Regular
Space Em
Space En
SpaceThin

Em Dash (מקף M)

מכניס מקף ברוחב האות M. משמש לציון שינוי משמעותי בתוך הטקסט (ראה איור 6).

En Dash (מקף N)

מכניס מקף ברוחב של חצי מרוחבה של האות M. משמש כמקף מפריד (ראה איור 6).

איור 6

השווה בין סוגי המקפים השונים. מלמעלה כלפי מטה: hyphen, רווח M ורווח N.

Pop-up menu

Nothing—I meant nothing.

April–July

שימוש במקף לפי שיקול דעת (Discretionary Hyphen)

מכניס מקף שנראה רק במקרים של שבירת מילים בשורה.

במקום להשתמש בתפריט הסימנים המיוחדים, תוכל גם להכניס סימנים ישירות, על ידי מקשי קיצור.

הקלדה באמצעות מקשי קיצור (מקינטוש)

End of Column - סוף טור - Command-Shift-Enter.

End of line - סוף שורה - Shift-Enter.

Non-breaking Space - רווח בלתי נשבר - Option ומקש רווח.

Em Space - רווח M - Command-Shift-M.

En Space - רווח N - Command-Shift-N.

Thin Space - רווח צר - Command-Shift-T.

Em Dash - מקף M - Option-Shift ומקף.

En Dash - מקף Option - N ומקף.

Discretionary hyphen - מקף לפי שיקול דעת Command - ומקף.

הקלדה באמצעות מקשי קיצור (חלונות)

End of Column - סוף טור - Ctrl-Shift-Enter.

End of line - סוף שורה - Shift-Enter.

Non-breaking Space - רווח בלתי נשבר - Option ומקש רווח.

Em Space - רווח Ctrl -Shift-M - M.

En Space - רווח Ctrl -Shift-N - N.

Thin Space - רווח צר - Ctrl -Shift-T.

Em Dash - מקף Alt - M ,1 ,5 ,1 (מלוח המקשים).

En Dash - מקף Alt - N ,1 ,5 ,0 (מלוח המקשים).

Discretionary hyphen - מקף לפי שיקול דעת Ctrl-Shift- ומקף _.

חדש בפריהנד 8

סימנים בלתי נראים, כדוגמת סימן סוף טור, אינם מודפסים ואינם נראים על הדף. אולם, תוכל להשתמש בעורך הטקסטים כדי להציגם על המסך.

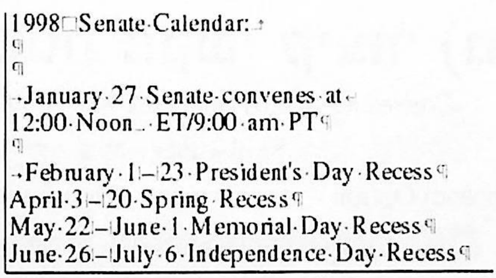
הצגת סימן נסתר

1 פתח את עורך הטקסטים (Text Editor) וסמן את האפשרות Show Invisibles (הצגת בלתי נראים).

2 סימנים בלתי נראים כדוגמת רווח, מעברי שורה, סופי טורים וטאבולטורים מוצגים על פני הטקסט באמצעות סימנים אפורים (ראה איור 7).

איור 7

הסימנים הנסתרים בעורך הטקסט מאפשרים לראות סימנים בלתי מודפסים שמייצגים את הטאבים, את מעבר שורות, את הרווחים המיוחדים וכיו"ב.



שימוש בבודק האיות

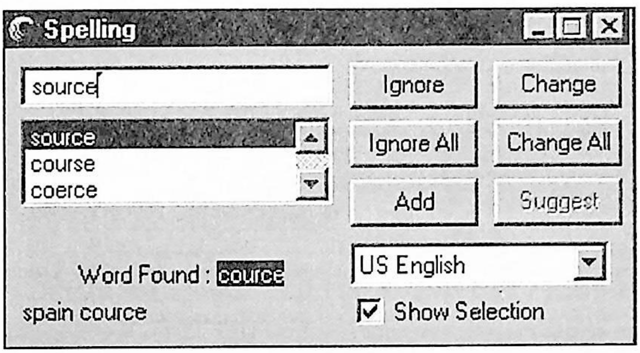
לעתים תרצה לבדוק שהטקסט במסמך שלך מאוית כהלכה. כדי לבצע בדיקת איות תשתמש בבודק האיות.

1 השתמש בכלי הבחירה כדי לבחור את גוש הטקסט או הנתיב.

או

הנח את נקודת ההכנסה בנקודה בה תרצה להתחיל את בדיקת האיות.

2 בחר בפקודה Text < Spelling (טקסט < איות). בודק האיות יופיע (ראה איור 8).



איור 8
בודק השגיאות (Spelling checker), מחפש מילים בלתי מוכרות, שגיאות של אותיות רישיות (Caps) ומילים כפולות.

טיפ אם לא תבחר בגוש טקסט, בודק האיות יבדוק את כל המסמך.

3 כדי להתחיל את בדיקת הטקסט לחץ Start (התחל). בודק האיות יעבור על הטקסט ויעצור בכל פעם שתימצא שגיאת כתיב.

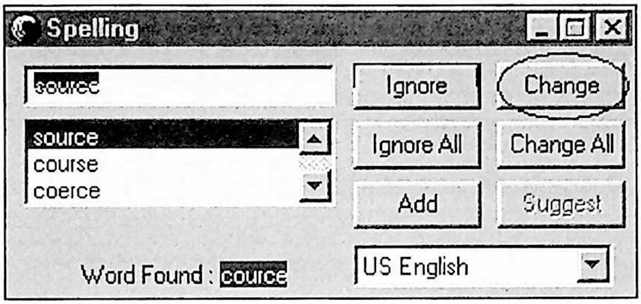
4 כאשר בודק האיות מוצא מילה שאינה מוכרת לו, הוא מציג את המילה בשדה העליון. אם הדבר אפשרי הוא מציע כמה חלופות.

טיפ כדי לראות את חלק הטקסט שנבדק ברגע נתון על ידי בודק האיות, סמן את האפשרות Show selection (הצגת בחירה).

שימוש בלחצן Change (החלפה)

1 אם המילה המקורית שגויה, בחר אחת מהחלופות.

2 אם אף אחת מהחלופות אינה נכונה, הקלד את המילה הנכונה ולחץ Change (ראה איור 9). המילה השגויה תושמט ותוחלף במילה הנכונה.

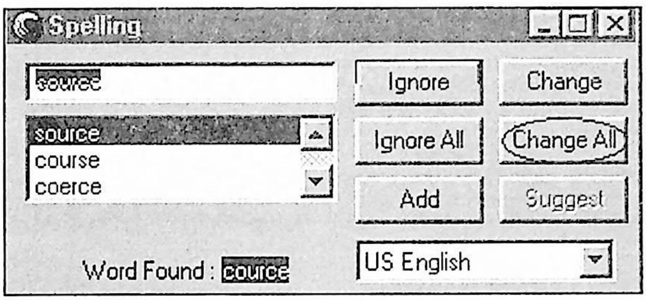


איור 9

הלחצן Change (החלפה), משנה את המילה לאחר מהחלופות המוצעות.

שימוש בלחצן Change All (החלפת הכל)

אם אתה חושד שהמילה שגויה גם במקומות אחרים במסמך, בחר בחלופה המתאימה ולחץ Change All (ראה איור 10).

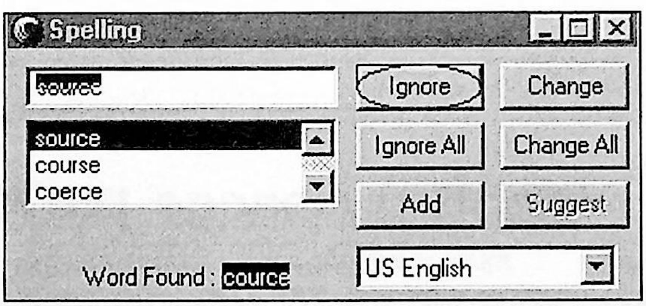


איור 10

הלחצן Change All (החלפת הכל), מחליף את כל הופעותיה של המילה השגויה.

שימוש בלחצן Ignore (התעלמות)

אם המילה המקורית היא נכונה, לחץ על הלחצן Ignore (ראה איור 11). בודק האיות ידלג על המילה, אולם יעצור מחדש אם הוא ימצא אותה במקום אחר במסמך.

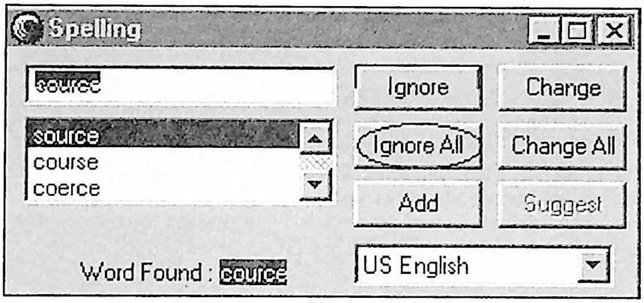


איור 11

הלחצן Ignore (התעלם), מדלג על המילה.

שימוש בלחצן Ignore All (התעלמות מהכל)

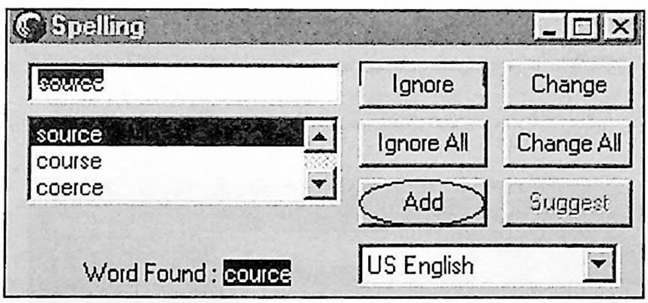
אם כל ההופעות של המילה המקורית הינן נכונות, לחץ על הלחצן Ignore All (ראה איור 12). בודק האיות יתעלם מכל הופעותיה הבאות של המילה. עד אשר תסיים את עבודתך הנוכחית בפריהנד.



איור 12
הלחצן Ignore All מדלג על כל הופעותיה של המילה.

שימוש בלחצן Add (הוספה)

אם המילה המקורית נכונה, לחץ על הלחצן Add (ראה איור 13). פעולה זו תוסיף את המילה למילון בודק האיות. מילה זו לא תימצא יותר כשגויה על ידי בודק האיות.



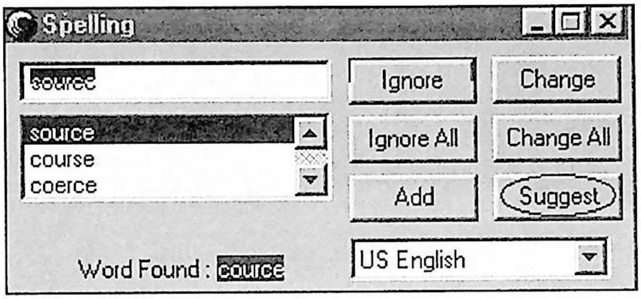
איור 13
הלחצן Add מוסיף את המילה למילון שמשמש את פריהנד לבדיקת המילים.

טיפ

כדי לשנות את דרך מציאת השגיאות והוספת מילים למילון, שנה את העדפות האיות (ראה עמוד 407).

שימוש בלחצן Suggest (הצעה)

כדי להציג רשימה של מילים מוצעות כחלופה, לחץ על הלחצן Suggest (ראה איור 14).



איור 14
לחץ על הלחצן Suggest (הצעה) כדי לראות רשימה של מילים חלופיות.

טיפ

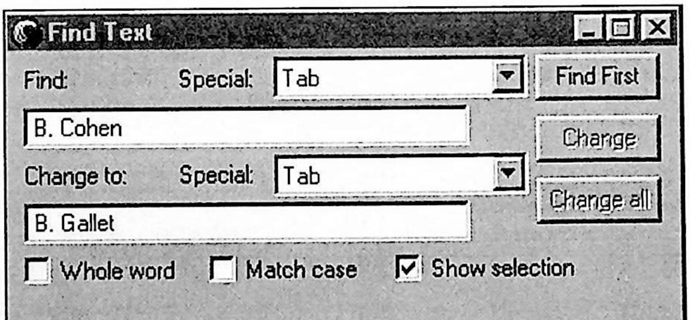
כדי לבדוק את האיות רק בחלק מגוש הטקסט, השתמש בכלי **טקסט** כדי לבחור את חלק הטקסט שברצונך לבדוק. עתה, הרץ את בודק האיות.

אם אתה עוסק בכמויות גדולות של טקסט, אתה עשוי להזדקק לתיבת חיפוש הטקסט של פריהנד.

שימוש בתיבת חיפוש הטקסט

1 הצב את נקודת ההכנסה על גוש טקסט או בחר את בגוש טקסט או בנתיב.

2 בחר ב-Edit > Find and Replace > Text (עריכה > חיפוש והחלפה > טקסט) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של חיפוש הטקסט (Find Text) (ראה איור 15).

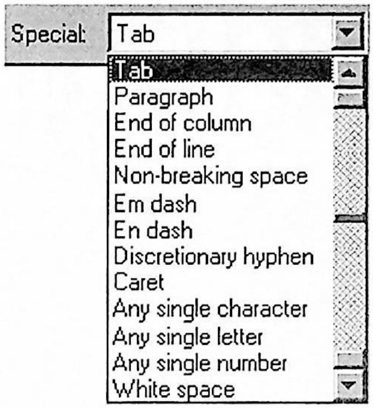


איור 15
תיבת הדו-שיח Find Text (חיפוש טקסט) מאפשרת לחפש ולחליף טקסט וסימנים נסתרים.

3 בשדה Find (חיפוש) הקלד את המילה או רצף המילים שברצונך למצוא. בשדה Change to (החלפה ל-) הקלד את הטקסט להחלפה.

4 כדי לחפש רק את המילה הרשומה, סמן את האפשרות Whole word (מילה שלמה). אם תרצה לחפש את הטקסט במדויק, כפי שהוא מודפס, עם אותיות גדולות וקטנות (לועזית), סמן את האפשרות Match (תאימות).

5 השתמש בתפריט הנפתח Special (ראה איור 16) כדי להכניס את הקודים לסימנים המיוחדים לשדות החיפוש וההחלפה.



איור 16

התפריט הנפתח Special מאפשר להכניס סימנים מיוחדים לשדות החיפוש וההחלפה.

6 לחץ על הלחצן Find First (מצא ראשון) כדי למצוא את הופעתו הראשונה של רצף הטקסט.

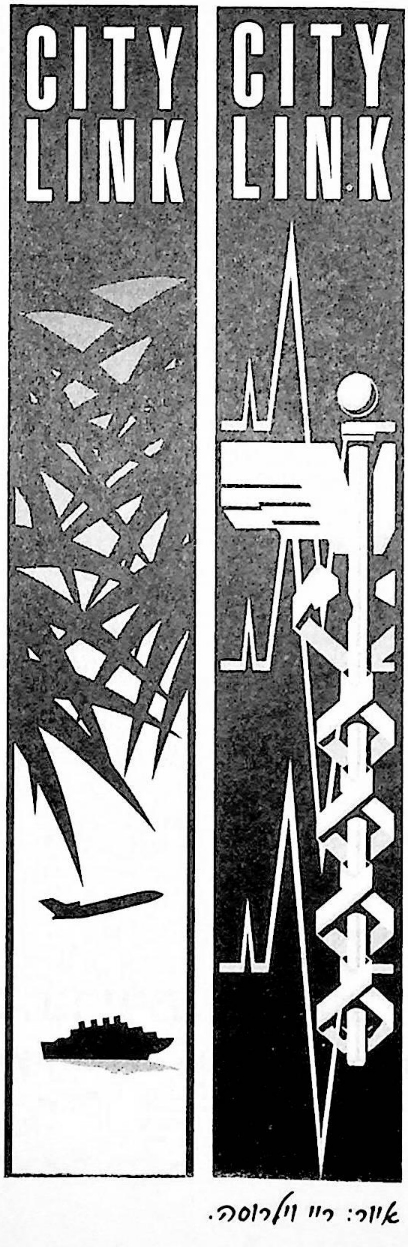
7 כדי להחליף את הטקסט, לחץ Change. לחץ על הלחצן Find Next (מצא את הבא) כדי למצוא את הופעתה הבאה של המילה או של רצף המילים.

8 כדי לשנות את כל הופעותיה של המילה לחץ Change All (שינוי הכל).

טיפ

כדי לראות את הטקסט הנוכחי שנסרק על ידי חיפוש הטקסט, סמן את האפשרות Show selection.

15 סגנונות ועדכונים



איור: רוי וילרוסה.

אם אתה עובד על מסמך פשוט, לא תתקשה לבחור בכל פעם בעצם אחד בלבד. אולם אם אתה עובד על מסמך מורכב, יהיה עליך לבצע שינויים לעצמים רבים במהירות ובקלות. פריהנד מצוידת בכמה תכונות שמאפשרות לבצע שינויי סגנון, חיפוש והחלפה של גרפיקה ופעולות של העתקה והדבקה של תכונות, גם במסמכים מורכבים.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לפתוח את תבנית הסגנונות (Style).
- לעבוד עם שני סגנונות של ברירת מחדל.
- להגדיר ולערוך סגנונות.
- ליצור סגנון שמבוסס על סגנון אחר.
- להעתיק סגנונות.
- לייבא סגנונות.
- לייצא סגנונות.
- לשנות את תצוגתה של התבנית Styles.
- להשתמש בתיבת הדו-שיח Find and Replace Graphics.
- להעתיק ולהדביק תכונות.

עבודה עם סגנונות

אם עבדת אי פעם בתוכנת עיבוד תמלילים, או בתוכנת עימוד דפים, קרוב לוודאי שהשתמשת בסגנונות, כדי לבצע פעולות אוטומטית של עיצוב טקסטים. פריהנד משתמשת בסגנונות של טקסט ושל עצמים. וכך, בנוסף לשינוי בטקסטים תוכל גם לשנות את המילויים, הקווים, הצבעים ותכונות אחרות של עצמים. עם סגנונות תוכל לשנות את צורתו של המסמך כולו בכמה פעולות פשוטות.

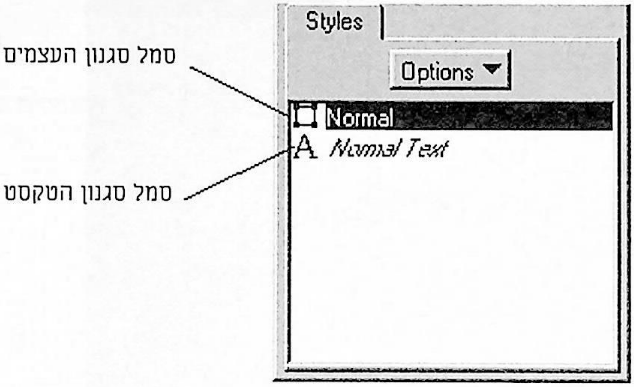
יש צורך בהכנה מסוימת כדי לעבוד עם סגנונות. יהיה עליך לתכנן סכימות צבעוניות עבור עבודתך ולתכנן מראש גם את עובי הקווים, עיצוב הטקסטים וכו'. אם תתכנן את עבודתך כראוי, שינויים שהיית נזקק לשעות רבות כדי לבצעם, יבוצעו בתוך דקות ספורות.

כדי לראות סגנונות במסמך שלך, עליך לפתוח את התבנית Styles (סגנונות).

הצגת הסגנונות של ברירת המחדל

1 בחר בפקודה Window < Panels < Styles (חלון < תבניות < סגנונות).

2 אם לא הוספת סגנונות למסמך שלך, יוצגו בתבנית שני הסגנונות של ברירת המחדל (ראה איור 1).



איור 1

התבנית Styles (סגנונות) עם שני הסגנונות של ברירת המחדל.

3 ליד הסגנון Normal מופיע סמל בצורת עצם משורטט. זה הוא סגנון ברירת המחדל של העצמים.

4 ליד הסגנון Normal Text מופיע סמל הטקסט. זה הוא סגנון ברירת המחדל של הטקסט.

טיפ לכל מסמך חדש יש אותם סגנונות של ברירת המחדל. תוכל לשנות סגנונות אלה על ידי שינוי קובץ ברירות המחדל של פריהנד (ראה עמוד 413-414).

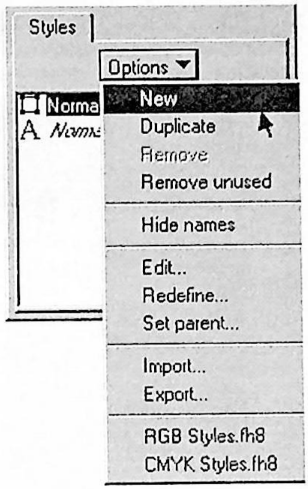
הדרך הקלה להגדרת סגנון היא באמצעות דוגמה. פירושו של דבר, שתוכל ליצור עצם או טקסט ולהשתמש בהם כהתייחסות להגדרת הסגנון.

הגדרת סגנון באמצעות דוגמה

1 שרטט עצם. במקרה זה, שרטט עיגול, או הקלד כמה מילים.

2 בחר ב-Fill ו-Stroke (מילוי וקו) או בתכונות האות שברצונך ליישם על העצם או על הטקסט.

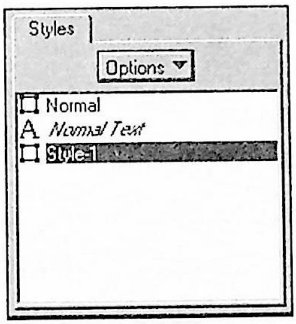
3 בחר את העצם או הטקסט, פתח את התפריט הנפתח Options (אפשרויות) שבתבנית Styles (סגנונות) ובחר ב-New (חדש) (ראה איור 2).



איור 2

בחירה ב-New (חדש) מן התפריט הנפתח Options בתבנית Styles, יוצרת סגנון חדש המבוסס על הסגנון הנבחר.

4 סגנון חדש בשם style-1 יופיע בתבנית (ראה איור 3). סגנון זה מכיל את כל תכונותיו של העצם הנבחר.



איור 3

נוצר סגנון חדש בשם style-1.

לאחר הוספת סגנון, ניתן לשנות את שמו בקלות.

שינוי שם של סגנון

1 לחץ פעמיים על הסגנון בתבנית Styles כדי להאיר את שמו.

2 הקלד את שמו החדש של הסגנון.

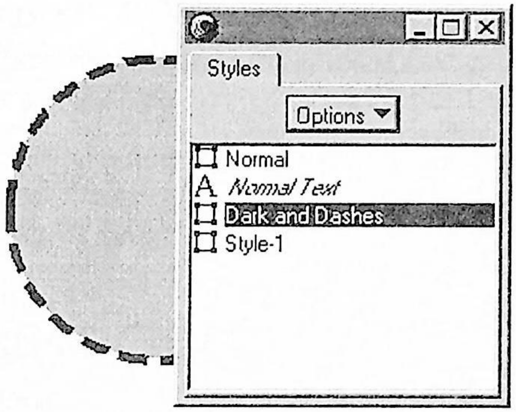
3 לחץ Return או Enter כדי ליישם את שמו החדש של הסגנון.

לאחר שהגדרת סגנון, תוכל להשתמש בו כדי לשנות את תכונותיהם של עצמים או של טקסטים.

יישום סגנון

1 בחר בעצם או בטקסט שברצונך לשנות.

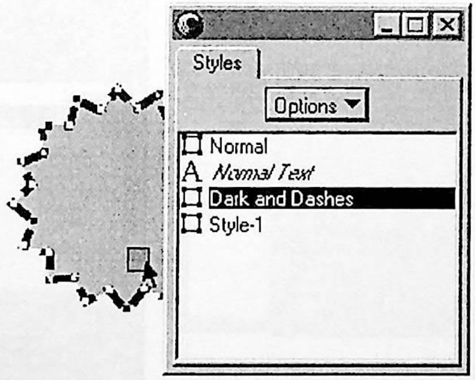
2 בחר בסגנון בתבנית Styles. תכונות הסגנון ייושמו אוטומטית על העצם הנבחר או על הטקסט (ראה איור 4).



איור 4
כדי ליישם סגנון על עצם או על טקסט, בחר בעצם או בטקסט ולחץ על שמו של הסגנון בתבנית Styles.

טיפים

- סגנונות מיושמים על פסקאות שלמות של טקסט. תוכל ליישם סגנון על טקסט, על ידי לחיצה במקום כלשהוא בפסקה ובחירה בסגנון.
- תוכל גם ליישם סגנון על ידי גרירת סמל סגנון העצמים, על עצם או על פסקה (ראה איור 5).
- אם אתה מעתיק עצם או טקסט עם סגנון ומדביק אותו במסמך חדש, סגנון העצם או סגנון הטקסט, יופיעו אוטומטית בתבנית Styles במסמך החדש.



איור 5
ניתן גם ליישם סגנונות על ידי גרירת על פני העצם או הטקסט.

תוכל גם להגדיר סגנון על ידי בחירת כל תכונותיו בתבניות הבקרה השונות, והגדרת הסגנון בהתאם לתכונות אלה.

הגדרת תכונות סגנון

1 לחץ על המקש Tab כדי לבטל את כל בחירות העצמים וגושי הטקסט במסמך.

2 ודא שאחד מסגנונות הטקסט או העצמים, נבחר בתבנית Styles.

3 השתמש בלוחות הבקרה השונים כדי לבחור את תכונות העצם או הטקסט עבור הסגנון.

4 לאחר שהבחירה תשביע את רצונך, בחר ב-New מן התפריט הנפתח Options בתבנית Styles. הסגנון החדש יופיע בתבנית בשם style-1.

כוחם האמיתי של הסגנונות נמצא ביכולתם לבצע שינויים כלליים במסמך, על ידי הגדרה מחדש של סגנון. אם, לדוגמה, תשנה את הגדרתו של מילוי צבעוני מצבע אחיד למעבר מדורג, כל העצמים השייכים לסגנון, יתמלאו במעבר צבע מדורג - גם אם הם לא בבחירה. הדרך הפשוטה ביותר להגדיר סגנון מחדש, היא באמצעות דוגמה.

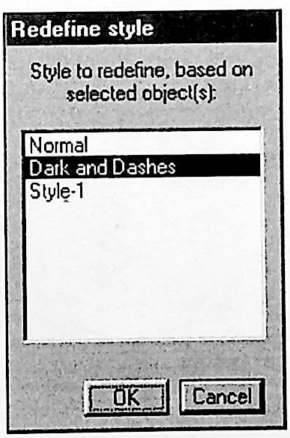
הגדרה מחדש של סגנון

1 בחר בעצם.

2 השתמש בתבנית Inspector או בתפריט Text, כדי לשנות את תכונותיו של העצם.

3 לאחר שהתוצאה תשביע את רצונך, בחר בפקודה Redefine (הגדרה מחדש) מן התפריט הנפתח Options בתבנית Styles. תיבת הדו-שיח Redefine Style (הגדרת סגנון מחדש) תופיע על המסך.

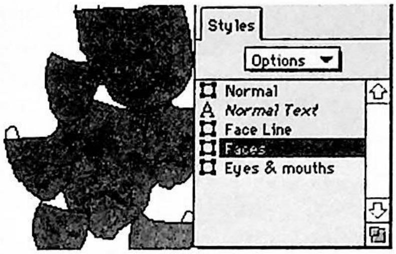
4 בחר בשמו של הסגנון שברצונך להגדיר מחדש ולחץ OK (ראה איור 6).



איור 6

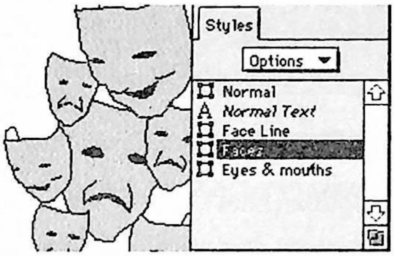
תיבת הדו-שיח של הגדרת סגנון מחדש, מאפשרת לשנות את תכונותיו של סגנון לתכונותיו של עצם או טקסט נבחר.

5 כל העצמים שעליהם יושם הסגנון ששונה, יתעדכנו אוטומטית בהתאם לתכונות החדשות (ראה איורים 8-7).



איור 7

הסגנון Faces הוגדר עם מילוי של 50% שחור.



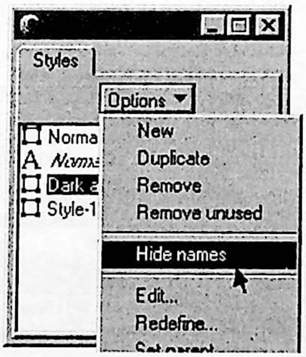
איור 8

הגדרה מחדש של הסגנון Faces בצבע מילוי בהיר יותר, שינתה את כל הדמויות מבלי לבחור בהן תחילה.

במקום להציג את שמות הסגנונות כרשימה, תוכל לשנות את התבנית Styles, כדי שתציג מייצגים חזותיים של הסגנון.

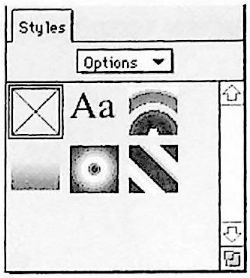
שינוי תצוגת הסגנונות

בחר ב-Hide Names (הסתרת שמות) מן התפריט הנפתח Options בתבנית Styles (ראה איור 9). תצוגתה של התבנית תשתנה ותציג מייצגים חזותיים של סגנונות הטקסט והעצם (ראה איור 10).



איור 9

Hide Names (הסתרת שמות) משנה את צורתה של התבנית Styles.



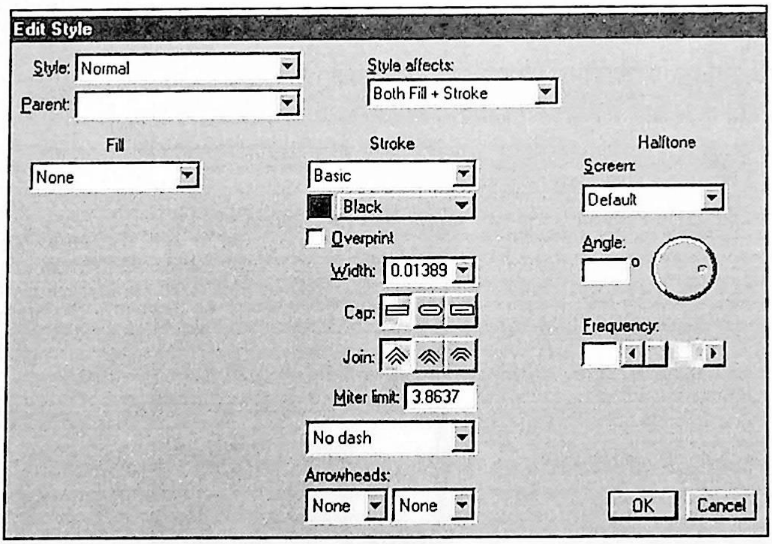
איור 10
התצוגה החזותית של התבנית Styles.

תוכל גם להשתמש בתיבת הדו-שיח Edit Style (עריכת הסגנון) כדי לבצע שינויים בסגנון של עצם.

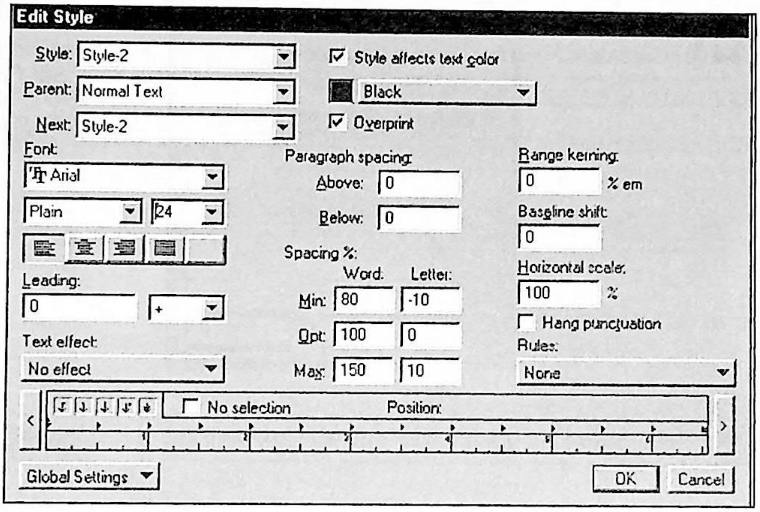
שימוש בתיבת הדו-שיח Edit Style (עריכת סגנון)

1. בתבנית Styles, בחר בסגנון שברצונך לשנות.
2. בחר בפקודה Edit Style מן התפריט הנפתח Options שבתבנית Styles. תיבת הדו-שיח של עריכת הסגנון תופיע.

טיפ אם תבחר בסגנון עצם, תיבת הדו-שיח תציג את תכונות העצם (ראה איור 11). אם תבחר בסגנון טקסט, תיבת הדו-שיח תציג את תכונות הטקסט (ראה איור 12).



איור 11
תיבת הדו-שיח Edit Style עבור עצמים, מאפשר לשנות את כל תכונות העצם בעת ובעונה אחת.



איור 12
תיבת הדו-שיח Edit Style עבור טקסטים, מאפשר לשנות את כל תכונות הטקסט בעת ובעונה אחת.

3 השתמש בכל תכונה שתבחר בתיבת הדו-שיח כדי לשנות את תכונות הסגנון.

4 לחץ OK ושינוי הסגנון יופעל.

פריהנד מאפשרת גם להסמיך סגנון אחד לסגנון אחר. פריהנד מכנה יחסים אלה בין הסגנונות כיחסי Parent and Child (אב ובנו).

יצירת סגנון של Parent and Child (אב ובן)

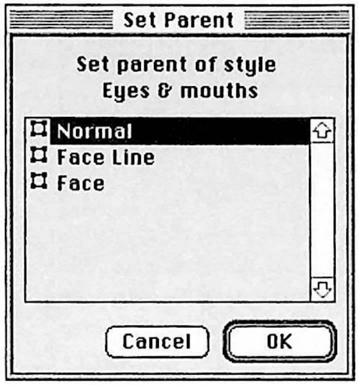
1 הגדר שני סגנונות עצמים או שני סגנונות טקסט בתבנית Styles.

טיפ

כדי להקל על הבנת נושא סגנונות אב/בן, הגדר רק משתנה אחד (לדוגמה, עובי הקו או גודל האות) לסגנון השני.

2 בחר בסגנון השני ובחר ב-Set Parent (הגדרת אב) מן התפריט הנפתח Options בתיבת הדו-שיח Edit Style. תיבת הדו-שיח Set Parent תופיע על המסך.

3 בתיבת הדו-שיח Set Parent, בחר את הסגנון הראשון כ-Parent (אב). לחץ OK (ראה איור 13). שני הסגנונות מקושרים עתה כאב ובן.



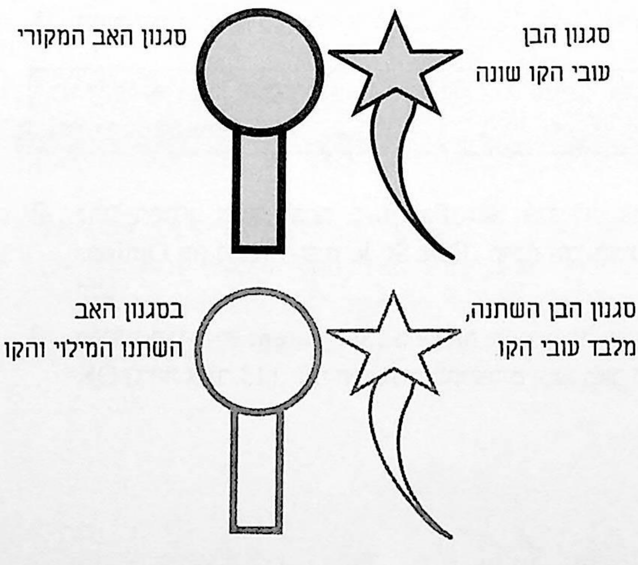
איור 13
תיבת הדו-שיח Set Parent מאפשרת ליצור סגנון המבוסס על סגנון אחר.

טיפ לסגנון אב אחד יכול להיות מספר רב של סגנונות בנים.

לאחר שהגדרת את סגנונות האב והבן, תמצא שתוכל לבצע שינויים במספר רב של סגנונות על ידי שינוי סגנון האב.

עבודה עם סגנונות Parent and Child

1. בחר את הסגנון Parent ובחר בפקודה Edit Style מן התפריט הנפתח Options.
2. בצע את השינויים הדרושים בתכונותיו של סגנון האב ולחץ OK.
3. שים לב כיצד השינויים ייושמו על העצמים והפסקאות. רק התכונות המשותפות לסגנון האב ולסגנון הבן ישתנו לאחר עריכתו של סגנון האב (ראה איור 14).

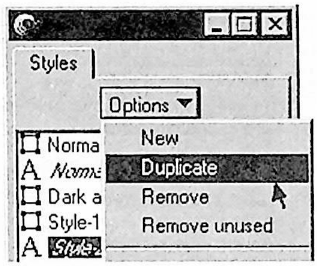


איור 14
כך קורה ביחסים בין סגנון האב וסגנון הבן, בעת שסגנון אחד מבוסס על האחר וסגנון האב מוגדר מחדש.

שכפול סגנון

1 בחר בעצם או בטקסט שברצונך להעתיק.

2 בחר ב-Duplicate (שכפול) מן התפריט הנפתח בתבנית Styles (ראה איור 15). סגנון חדש בשם ....copy of יופיע בתבנית.

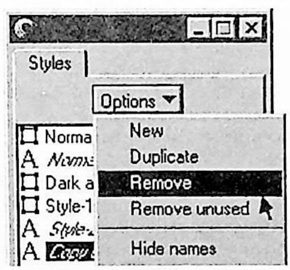


איור 15
בחר ב-Duplicate (שכפול) מן התפריט הנפתח בתבנית Styles, כדי ליצור עותק נוסף של סגנון.

הסרת סגנון

1 בתבנית Styles, לחץ על שם הסגנון שברצונך להסיר.

2 בחר ב-Remove (הסרה) מן התפריט הנפתח. הסגנון ייעלם מן התבנית (ראה איור 16).



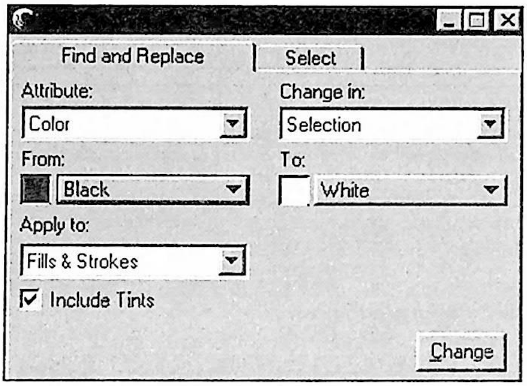
איור 16
הפקודה Remove (הסרה) מסירה סגנון מהתבנית Styles.

טיפ עצמים או פסקאות, שסגנונן נמחק, ימשיכו לשמור על תכונותיהם.

כפי שכבר ראית, סגנונות מאפשרים לשנות בבת אחת מספר רב של עצמים, כל עוד הגדרת ויישמת את הסגנונות בזמן העבודה. יש גם דרך אחרת לבצע שינויים מהירים בעצמים באמצעות תיבת הדו-שיח Find and replace (חיפוש והחלפה). תכונת חיפוש המאפיינים של פקודה זו, מאפשרת לבחור בעצמים שמבוססים על מאפיינים מסוימים.

מציאת עצמים לפי מאפיינים

1 בחר ב-Edit < Find and Replace < Graphics (עריכה > חיפוש והחלפה > גרפיקה). כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של החיפוש וההחלפה (ראה איור 17).



איור 17

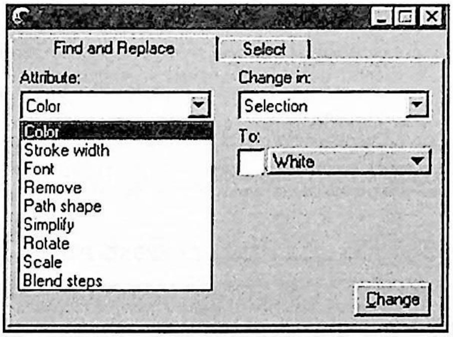
אזור הבחירה בתיבת הדו-שיח של Find and Replace Graphics (חיפוש והחלפת גרפיקה).

טיפ

ודא שהמסמך שלך מכיל מגוון של עצמים עם מילויים, קווים, צבעים, צורות, גופנים, אפקטים של טקסט ומאפיינים שונים. כדי שיהיו בידך אפשרויות לשינוי מאפיינים רבים.

2 לחץ על הלשונית Select, כדי לפתוח את חלקה הנוסף של תיבת הדו-שיח.

3 השתמש בתפריט הנפתח Attributes (ראה איור 18) כדי לבחור בתכונה הרצויה.



איור 18

התפריט הנפתח Attributes בתיבת הדו-שיח של חיפוש והחלפת גרפיקה.

4 השתמש בתפריט הנפתח Search (חיפוש) כדי להגביל את החיפוש לבחירה, לדף הפעיל או למסמך כולו.

5 לחץ Find (חיפוש). העצם שמתאים להגדרות שציינת ייבחר.

6 סמן את האפשרות Add to selection (הוספה לבחירה), כדי להוסיף את תוצאת החיפוש אל העצמים שכבר נמצאים בבחירה.

טיפ מספר העצמים שנמצאו בחיפוש, מופיע בתחתית תיבת הדו-שיח של Find and Replace Graphics.

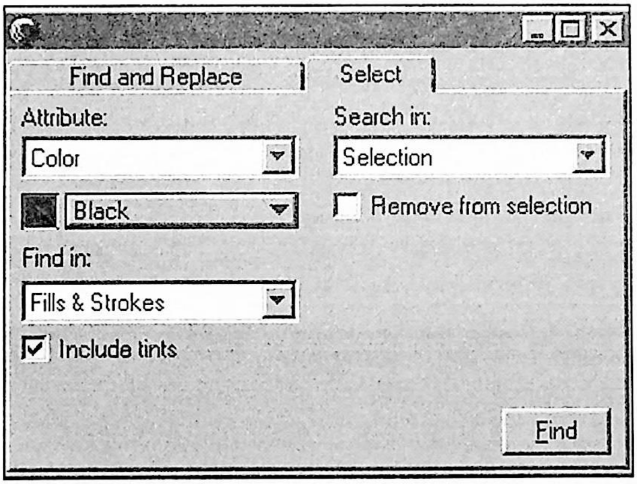
חיפוש והחלפת תכונות, מאפשר למצוא את כל העצמים עם תכונה מסוימת ולהחליף את התכונה בתכונה אחרת. תוכל לדוגמה, למצוא את כל העצמים עם מילוי שחור ולשנות את צבעו של המילוי.

חיפוש ושינוי תכונה

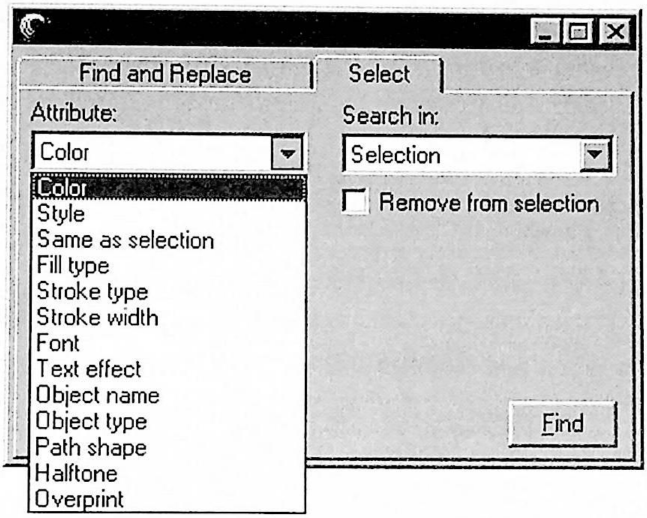
1 בתיבת הדו-שיח Find and Replace Graphics, בחר בלשונית Find and Replace, כדי להציג את הכרטיסיה.

2 השתמש בתפריט הנפתח Attributes (ראה איור 19), כדי לבחור בתכונות שברצונך למצוא.

איור 19
הכרטיסיה Find and replace בתיבת הדו-שיח של Find and Replace Graphics.



3 השתמש בתפריט הנפתח From (מ-) (ראה איור 20) בחלקה השמאלי של התיבה, כדי לבחור את תכונותיו של העצם שברצונך למצוא.



איור 20
בחירת המאפיינים Attributes בתיבת הדו-שיח Find and Replace Graphics.

4 השתמש בתפריט הנפתח Change (שינוי), כדי להגביל את החיפוש לבחירה, לעמוד הפעיל, או למסמך כולו.

5 השתמש בתפריט הנפתח To (אל) בצידה הימנית של התיבה, כדי לבחור בתכונה המחליפה.

6 לחץ על הלחצן Change (שינוי). פריהנד תשנה אוטומטית את תכונותיהם של העצמים, מהתכונות שחיפשת לתכונות שהוגדרו להחלפה. מספר העצמים ששונו יופיע בתחתית תיבת הדו-שיח של חיפוש והחלפת גרפיקה.

טיפים

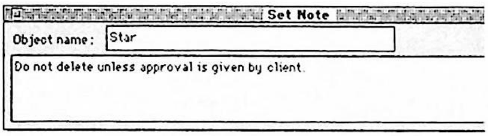
- השתמש בסימנים > או < לפני מספר, כדי למצוא ערכים גדולים או נמוכים יותר מהמספר שהוגדר. לדוגמה, כדי למצוא את כל העצמים שעובי הקו שלהם הוא פחות מ-5 נקודות תוכל להקליד את המספר 5>.
- השתמש בסימן + לפני סימן בשדה To, כדי להגדיל את כל עוביי הקו וגדלי האותיות במספר שתקבע. לדוגמה, אם תקליד 2+, כל עוביי הקווים יגדלו ב-2 נקודות ולפיכך 6 נקודות יהפכו ל-8 ו-4 נקודות יהפכו ל-6 וכך הלאה.

שימוש בפקודה Set Note (הגדרת הערה)

הפקודה Set Note (הגדרת הערה) מאפשרת לכנות עצם בשם ולכתוב הערות ומידע אודות העצם.

1 בחר בעצם אחד או יותר.

2 בחר בפקודה Set Note < Other < Xtras (תוספות > אחרים > הגדרת הערה). תיבת הדו- שיח Set Note תופיע על המסך (ראה איור 21).



איור 21
תיבת הדו-שיח Set Note (הגדרת הערה), מאפשרת לכנות את העצם בשם ולהכניס מידע אודותיו.

3 קבע לבחירה שם והקלד את ההערות שברצונך לקשר אל העצם.

טיפים

- כדי לראות הערה שנרשמה קודם לכן, בחר בעצם ובחר בפקודה Xtras < Windows < Set Note < Operations (חלון > תוספות > פעולות > הגדרת הערה).
- לאחר שקראת לעצם בשם, תוכל להשתמש בתיבת הדו-שיח Find and Replace Graphics כדי לחפש את העצם.

דרך נוספת לבצע שינויים מהירים בעצמים, שאינה כה רבת עוצמה כמו הפקודה Find and Replace Graphics, היא על ידי העתקת מאפיינים.

העתקת תכונות והדבקתן

1 בחר בעצם עם התכונות שברצונך ליישם על עצם אחר.

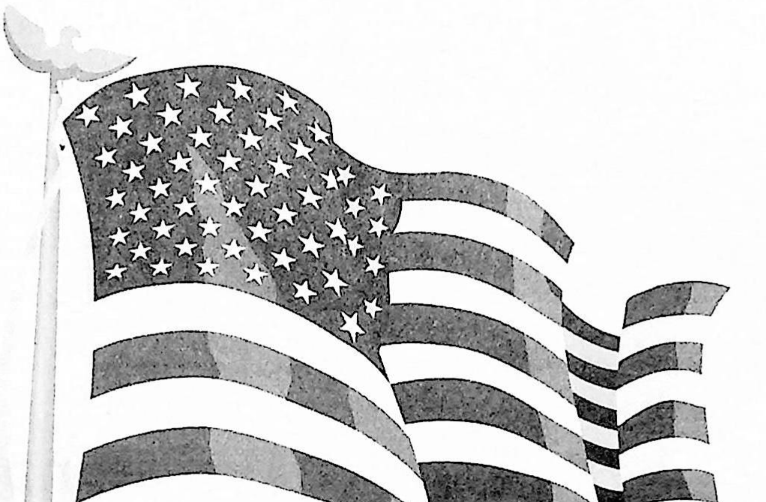
2 בחר בפקודה Copy Attributes < Edit (עריכה > העתקת תכונות).

3 בחר את העצם או העצמים שברצונך לשנות.

4 בחר בפקודה Paste Attributes < Edit (עריכה > הדבקת תכונות). צורתו של העצם השני אינה משתנה אולם תכונותיו, כדוגמת המילוי והקו, משתנים (ראה איור 22).

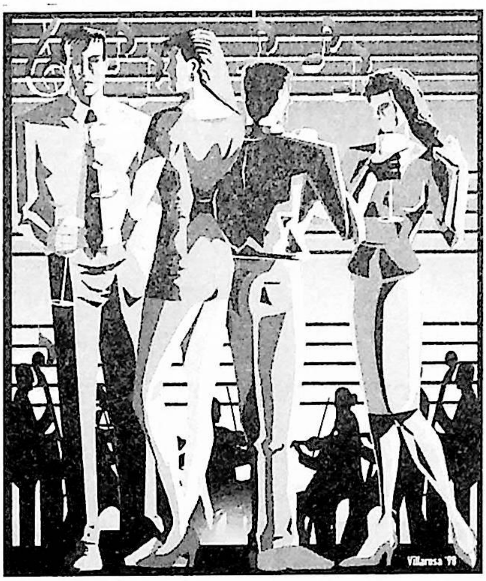


איור 22
מאפיינים של כובעה של הדמות השמאלית הועתקו. מכנסיה ונעליה של הדמות הימנית נבחרו ויושמה עליהם הפקודה Paste Attributes.



דגל - אייבי וייסמן

16 פעולות על נתיבים



איור: ריי וילרוסה

לאחר שייצרת נתיב באמצעות כל אחד מכלי היצירה, תוכל לשנותו במגוון רחב של דרכים. פעולות שינוי אלה נקראות פעולות על נתיבים. פעולות על נתיבים הינן הליכים שמתחילים בנתיב אחד או יותר ומבצעים בהם פעולות שהופכות אותם לצורות חדשות. פרק זה סוקר את מרבית הפעולות על נתיבים. כמה מהפעולות המיוחדות נידונות בפרקים אחרים בספר.

בפרק זה תלמד כיצד:

- ליישם פעולות נתיבים שונות, תוך שימוש בתפריטים, בסרגלי פקודות ובתבניות.
- לצרף עצמים לצורות מורכבות.

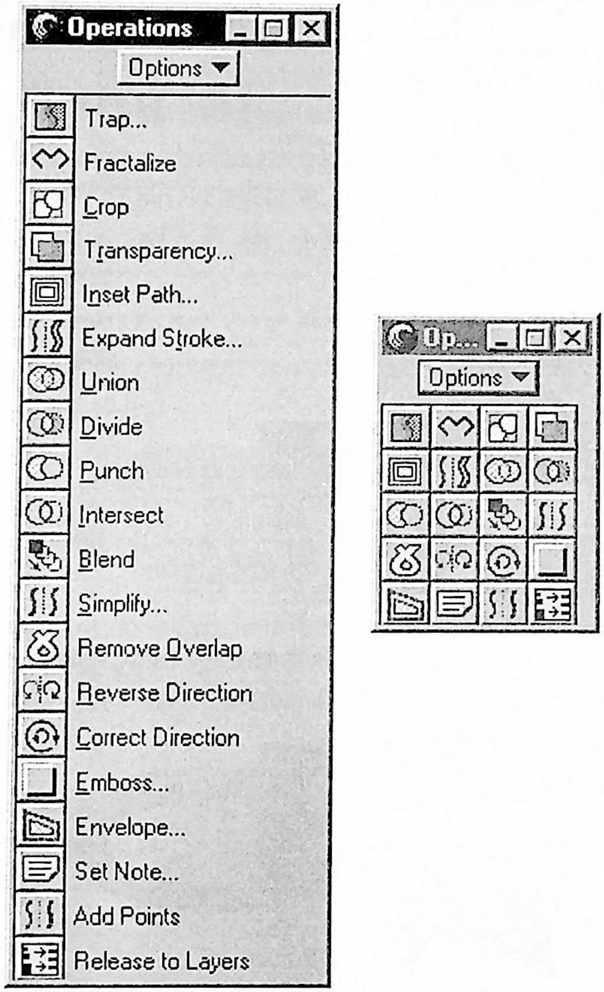
- להדביק פנימה כדי ליצור נתיבים נגזרים.
- לפתוח ולסגור נתיבים.
- להשתמש בכלי **סכין** כדי לשנות נתיבים.
- לשנות את כיוונם של נתיבים.
- להסיר חפיפה של נתיבים.
- לפשט את הנקודות בנתיב.
- להוסיף נקודות לנתיב.
- להשתמש בפקודה Intersect.
- להשתמש בפקודה Punch.
- להשתמש בפקודה Union.
- להשתמש בפקודה Transparency.
- להשתמש בפקודה Expand Stroke.
- להשתמש בפקודה Inset Path.
- להשתמש בפקודה Crop.
- להשתמש בפקודה Envelope.
- להשתמש בפקודה Fractalize.
- להשתמש בפקודה Set Note.
- ליישם מחדש פעולות על נתיבים באמצעות מקשי קיצור.

פעולות על נתיבים מציעות שלוש, ולפעמים גם ארבע, דרכים לבחור באותה פקודה. מרביתם של התרגילים בפרק זה יפעילו את הפעולות באמצעות התפריט Xtras. קיימת גם תבנית Operations (פעולות) שתוכל להשתמש בה כדי להפעיל את פעולות הנתיבים.

שימוש בתבנית Operations (פעולות)

1 בחר ב-Window < Xtras < Operations (חלון < תוספות < פעולות).

2 מן התפריט הנפתח Options (אפשרויות), בחר ב-Hide Labels (הסתרת תוויות) כדי להציג את התבנית עם סמלים כפקודות (ראה איור 1).



איור 1
התבנית Operations (פעולות) עם התוויות מוצגות (משמאל) ובלעדיהן (מימין).

טיפ

לחץ על המקש Command/Ctrl, בעת לחיצה על סמל בתבנית Operations כדי ליישם על הפקודה את הקביעות הקודמות.

דמיין לעצמך שייצרת איור של סופגנייה עם חור במרכזה. אתה זקוק לנתיב מסוג מיוחד כדי שתוכל לראות "דרך" החור. דבר זה נקרא בפריהנד Joined paths (נתיבים מאוחדים). בתוכנות אחרות הם נקראים Composite paths.

יצירת Joined Paths (נתיבים מאוחדים)

1 השתמש בכלי **מלבן** כדי ליצור נתיב סגור מלבני. מלא אותו במילוי מדורג, שיקל עליך לראות את האפקט של הנתיבים המאוחדים.

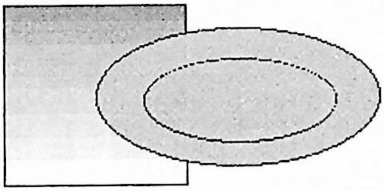
2 שרטט עצם סגור אחר ומלא אותו בצבע אחיד, עבור חלקו החיצוני של הנתיב המחובר.

3 שרטט עצם סגור שלישי והצב אותו בתוך העצם שיצרת בסעיף 2.

4 בחר את העצמים שייצרת בסעיפים 2 ו-3 (ראה איור 2).

איור 2

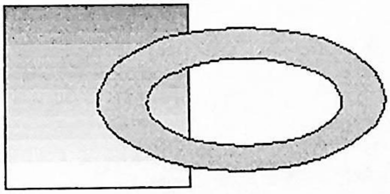
לפני פעולת האיחוד.



5 בחר בפקודה Modify > Join (שינוי > חיבור). פעולה זו תיצור בעצם חור שתוכל לראות דרכו (ראה איור 3).

איור 3

שני העצמים לאחר האיחוד.



טיפים

- אם העצם השני אינו נמצא כולו בתוך שטחו של העצם הראשון, החור יופיע רק במקומות בהם הייתה חפיפה בין העצמים.
- לחץ על המקש Option/Alt כדי לבחור בנתיב יחיד מתוך נתיבים מאוחדים.
- אם תשנה את תכונות המילוי והקו של אחד מהנתיבים, שינוי זה ייושם על כל הנתיבים המאוחדים.

הפרדת עצמים מאוחדים

1 בחר את כל העצם המאוחד.

2 בחר בפקודה Modify > Split (שינוי > הפרדה). העצם המאוחד יפוצל לעצמים נפרדים.

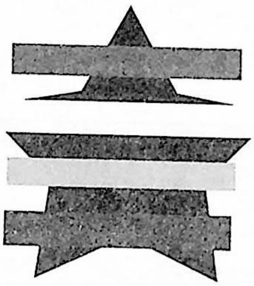
הדבקת עצם בתוך עצם אחר, מאפשרת למלא עצמים כך שפרטים שנמצאים מחוץ לעצם לא ייראו. העצם עם המילוי נקרא נתיב נגזר או מסיכה.

הדבקת עצמים

1 שרטט כמה עצמים קדמיים שמכסים עצם שנמצא ברקע, כמו למשל מלבנים שחופפים כוכב (ראה איור 4).

איור 4

יש צורך בנתיב נגזר כדי שהמלבנים לא ייראו מחוץ לגבולות הכוכב



2 השתמש בכלי הבחירה כדי לבחור רק את העצמים הקדמיים, כמו המלבן, ובחר בפקודה Edit > Cut (עריכה > גזירה).

3 בחר את העצם שברקע ובחר בפקודה Edit > Paste Inside (עריכה > הדבקה פנימה). העצמים המודבקים ייראו רק בתוך העצם שברקע (ראה איור 5).

איור 5

כאשר המלבנים מודבקים בתוך הכוכב, הכוכב מתנהג כנתיב נגזר.

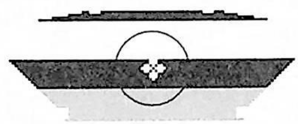


טיפ לחץ על המקש Option/Alt כדי לבחור בעצמים שמודבקים בתוך הנתיב הנגזר.

הזזת עצמים שהודבקו

1 בחר בנתיב נגזר, נקודת בקרה בצורת יהלום תופיע על פניו.

2 גרור את נקודת הבקרה בצורת יהלום ושחרר את לחצן העכבר כאשר העצמים יהיו במקום הרצוי (ראה איור 6).



איור 6

גרור את נקודת היהלום (מוקפת בעיגול), כדי להציב מחדש את עצמים שמודבקים בתוך הנתיב הנגזר.

טיפים

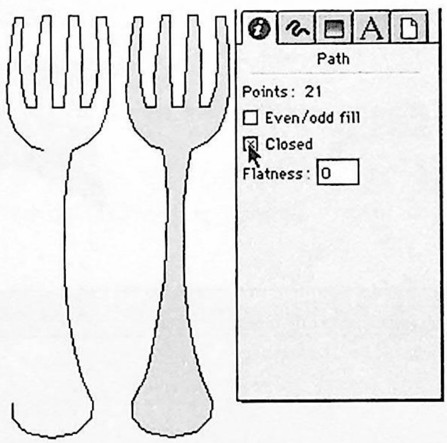
- כדי לשחרר את העצמים המודבקים, בחר בנתיב הנגזר ובחר בפקודה Cut < Edit Contents (עריכה > גזירת התכולה).
- כדי לעבד רק את הנתיב הנגזר מבלי להשפיע על העצמים המודבקים בתוכו, ודא שהאפשרות Transform Contents בתבנית אינה מסומנת.

סגירת נתיב פתוח

1 בחר בנתיב הפתוח.

2 בחר בתבנית Object Inspector (בקרת הנתיב).

3 סמן את האפשרות Closed (סגור). הנתיב ייסגר על ידי קו שיימשך בין שתי נקודות הקצה שלו (ראה איור 7).

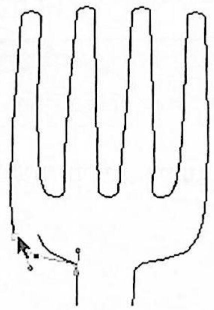


איור 7

כדי לסגור נתיב פתוח, סמן את האפשרות Closed (סגור) בתבנית Object Inspector.

סגירת נתיב פתוח בעזרת העכבר

גרור אחת מנקודות הקצה של הנתיב והנח אותה על נקודת הקצה השנייה. הנתיב ייסגר (ראה איור 8).



איור 8

כדי לסגור נתיב, גרור נקודת קצה אחת על נקודת הקצה השנייה.

פתיחת נתיב סגור

1 בחר בנתיב הסגור שברצונך לפתוח.

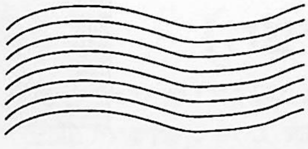
2 בחר בתבנית Object Inspector (בקרת הנתיב).

3 סמן את האפשרות Open. העצם ייפתח על ידי השמטת קטע קו בין הנקודה הראשונה והאחרונה שנוצרו על הנתיב.

בדרך כלל, אין זה משנה מה הוא כיוונו של הנתיב, שנקבע לפי סדר הנחת נקודות הנתיב בעת יצירתו. אתה עשוי לרצות לשנות את כיוון הנתיב בעת הצמדת טקסט לנתיב (ראה עמוד 237-241) או כאשר הנתיב משמש למיזוג.

שימוש בפקודה שינוי כיוון עם מיזוגים

1 הכן מיזוג בין שני נתיבי קו פתוחים. בצע מספר קטן של פעולות כדי שתוכל לראות את העצמים שבמיזוג (ראה איור 9).



איור 9

כאשר יוצרים מיזוג בין שני נתיבים בעלי כיוון שונה, נוצר מיזוג חלק.

2 לחץ על המקש Option/Alt ובחר אחד מהנתיבים המקוריים שבקצות המיזוג.

3 בחר בפקודה Xtras > Cleanup > Reverse Direction (תוספות > ניקוי > שינוי כיוון). שים לב שצורתו של המיזוג השתנתה. הדבר נובע מכך שלשני הנתיבים המקוריים יש כעת כיוונים שונים (ראה איור 10).



איור 10

כאשר יוצרים מיזוג בין שני נתיבים בעלי כיוונים שונים, צורתו של המיזוג משתנה.

עם הכלי **סכין**, תוכל לפתוח נתיבים, לחתוך עצמים, לחורר עצמים ואפילו למחוק חלקי עצמים.

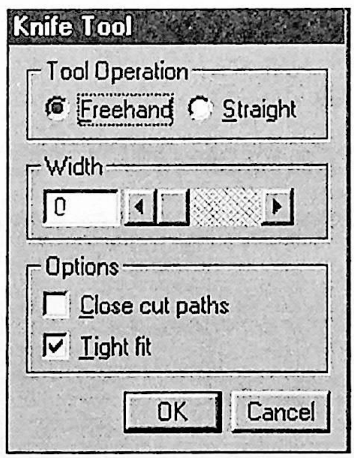
שימוש בסכין

1 לחץ פעמיים על הכלי **סכין** (ראה איור 11) בארגז הכלים, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח שלו (ראה איור 12).



איור 11

הכלי סכין, בארגז הכלים.



איור 12

תיבת הדו-שיח של הסכין.

2 בחר באפשרות Freehand (יד חופשית), כדי ליצור קו גלי או קו בצורת עקומה. סמן את האפשרות Straight (ישר) כדי ליצור קו ישר.

טיפים

- לחץ על המקש Option/Alt בעת גרירת הסכין, כדי לבצע חיתוכים ישרים בלבד.
- בעת הגרירה של קו חיתוך ישר, לחץ על המקש Shift כדי ליצור חיתוכים בזוויות של 45°.

3 קבע את הרוחב (Width) כדי ליצור רווחים בין החיתוכים.

טיפים

- עובי "0" לא ישאיר כל רווח בין העצמים שיווצרו על ידי החיתוך.
- קביעת ערך גדול מאוד לרוחב, תהפוך את הסכין למחק שימחק חלקים מהעצם.

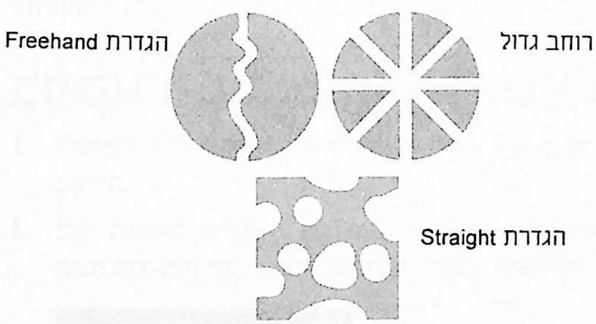
4 סמן את האפשרות Close cut paths כדי לסגור את הנתיבים שיווצרו על ידי החיתוך.

5 סמן את האפשרות Tight fit כדי שהסכין יעקוב במדויק אחר תנועות העכבר.

6 לחץ OK וגרור את הסכין על פני העצם או העצמים (ראה איור 13).

איור 13

אפקטים שונים שניתן ליצור באמצעות הסכין.



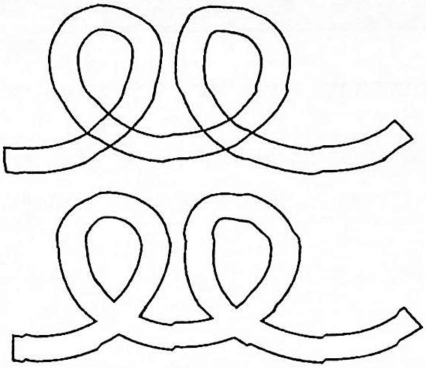
טיפ

הסכין חותך רק עצמים שבבחירה.

שימוש בפקודה Remove Overlap (הסרת חפיפה)

1 השתמש בכלי **שרטוט חופשי** (ראה עמודים 79-85) כדי ליצור עצם שחופף את עצמו. בדוק שהאפשרות Auto Remove Overlap (הסרת חפיפות אוטומטית), אינה מסומנת.

2 בחר בפקודה Xtras > Cleanup > Remove Overlap (תוספות > ניקוי > הסרת חפיפה). שים לב שהשטחים החופפים הוסרו (ראה איור 14).



איור 14

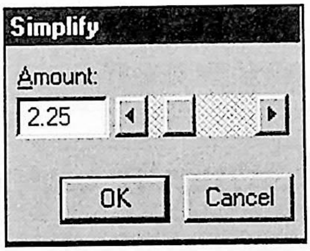
תוצאת יישום הפקודה Remove Overlap (הסרת חפיפה).

מספר רב מדי של נקודות על נתיב עלול לגרום לבעיות בעת ההדפסה. הפקודה Simplify (הפשטה) מאפשרת להסיר נקודות מיותרות.

שימוש בפקודה Simplify (הפשטה)

1 השתמש בכלי **שרטוט חופשי**, כדי ליצור עצם מורכב עם מספר גדול של נקודות.

2 בחר בפקודה Xtras > Cleanup > Simplify (תוספות > ניקוי > הפשטה). תיבת הדו-שיח של הפקודה תופיע על המסך (ראה איור 15).



איור 15

תיבת הדו-שיח של הפקודה Simplify (הפשטה).

3 גרור את הסרגל כדי לשנות את הכמות (Amount) בשדה. ככל שהערך גבוה יותר, יגדל מספר הנקודות שיוסרו מהקו. שינוי גדול עלול לשנות את צורתו של העצם (ראה איור 16).

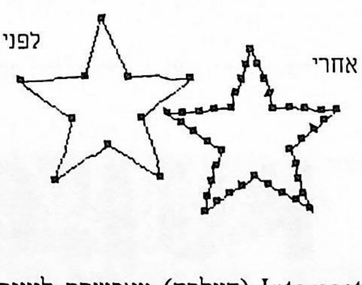


איור 16
תוצאת יישום הפקודה .Simplify

אפקטים מסוימים זקוקים לנקודות נוספות על הנתיב כדי לפעול כהלכה. הפקודה Add Points מאפשרת להוסיף נקודות לנתיב.

שימוש בפקודה Add Points (הוספת נקודות)

1 בחר בעצם.
2 בחר ב-Xtras > Distort > Add Points (תוספות > עיוות > הוספת נקודות).
3 בכל פעם שתבחר בפקודה, תתווסף לנתיב נקודה חדשה, שתמוקם בין זוגות של נקודות קיימות (ראה איור 17).



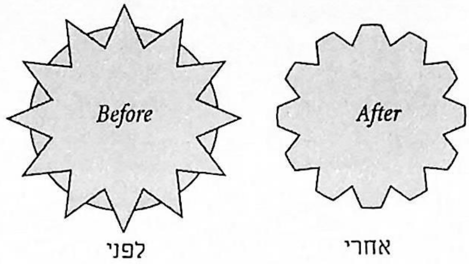
איור 17
תוצאת יישום הפקודה Add Points (הוספת נקודות).

הפקודה Intersect (הצלבה) מאפשרת ליצור עצם חדש, מהצורה שבה שני עצמים חופפים האחד את משנהו.

שימוש בפקודה Intersect (הצלבה)

1 בחר בשניים או ביותר נתיבים שחופפים האחד את משנהו.
2 בחר בפקודה Xtras > Path Operations > Intersect (תוספות > פעולות על נתיב > הצלבה).

3 ייווצר נתיב חדש שצורתו היא כדוגמת השטח שבחפיפה (ראה איור 18).



איור 18

תוצאת יישומה של הפקודה Intersect (הצלבה).

טיפ הפקודה Intersect מוחקת מהבחירה את כל החלקים שאינם חופפים.

הפקודה Punch (ניקוב) מאפשרת להשתמש בעצם אחד כדי להורר עצם שני.

שימוש בפקודה Punch (ניקוב)

1 בחר בשניים או יותר עצמים שחופפים האחד את השני.

טיפ כדי שגופים מרובי עצמים, כדוגמת טקסט, יוכלו לשמש כמחורר, בצע עליהם תחילה פעולת איחוד (Join) (ראה עמודים 283-284).

2 בחר בפקודה Xtras > Path Operations > Punch (תוספות > פעולות על נתיב > ניקוב).

3 העצם העליון ינקב חורים דרך העצם התחתון (ראה איור 19).



איור 19

תוצאת יישומה של הפקודה Punch (ניקוב).

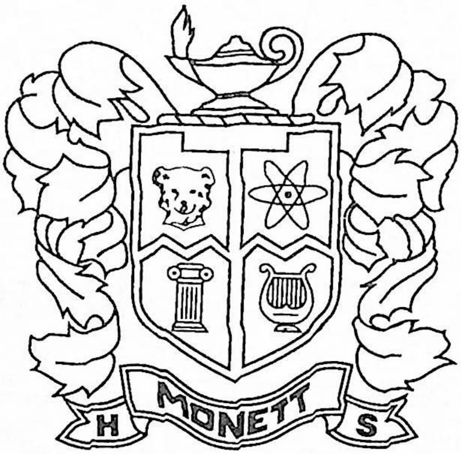
טיפ

הפקודות Intersect ו-Punch מוחקות את העצמים המקוריים, בעת שהן יוצרות את הנתיבים החדשים. כדי לשמור על העצמים המקוריים, לחץ על המקש Shift בעת יישום הפקודות הללו.

או

טיפ

שנה את הגדרות ההעדפות (ראה עמודים 402-403).



איור: מרק אינגרם

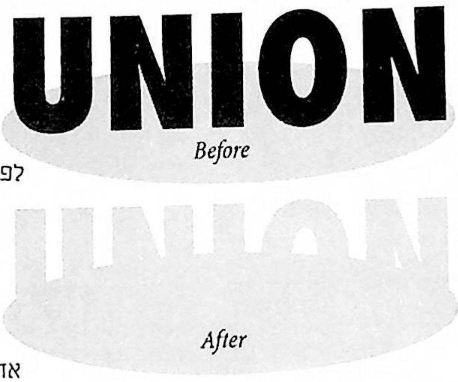
הפקודה Union (איחוד) מאפשרת לבחור בעצמים רבים וליצור מהם נתיב אחד, מאוחד.

שימוש בפקודה Union (איחוד)

1. הכן שני נתיבים או יותר ודאג שהם יחפפו האחד את השני.
2. בחר בפקודה Union < Path Operations < Xtras (תוספות < פעולות על נתיב < איחוד).
3. כל העצמים שהיו בבחירה יתאחדו לעצם אחד (ראה איור 20).

איור 20

תוצאת יישום הפקודה Union (איחוד).



לפני

אחרי

טיפ

> אם לעצמים שנבחרו עבור הפקודות Union, Intersect או Punch יש מאפיינים שונים, העצם הסופי ישתמש במאפייניו של העצם האחורי ביותר.

הפקודה Divide (חלוקה) יוצרת נתיבים חדשים משטחים חופפים שבעצמים.

שימוש בפקודה Divide (חלוקה)

1 הכן שניים או שלושה עצמים חופפים.

2 בחר בפקודה Xtras < Path Operations < Divide (תוספות < פעולות על נתיב < חלוקה).

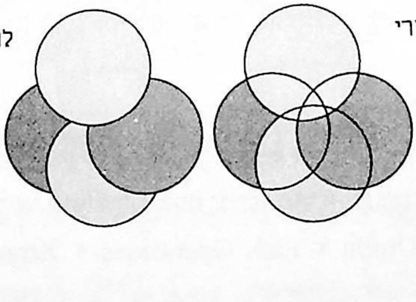
3 נתיבים חדשים ייוצרו בכל מקום של חפיפה בין הנתיבים המקוריים (ראה איור 21).

איור 21

תוצאת יישום הפקודה Divide (חלוקה).

אחרי

לפני

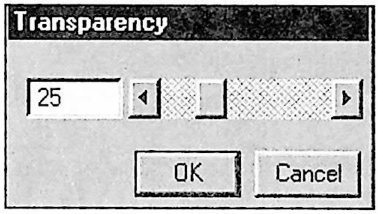


הפקודה Transparency (שקיפות) מאפשרת ליצור הדמיה של מבט מבעד לעצמים.

שימוש בפקודה Transparency (שקיפות)

1 הכן שניים או שלושה עצמים חופפים.

2 בחר בפקודה Xtras < Path Operations < Transparency (תוספות < פעולות על נתיב < שקיפות). כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של השקיפות (ראה איור 22).

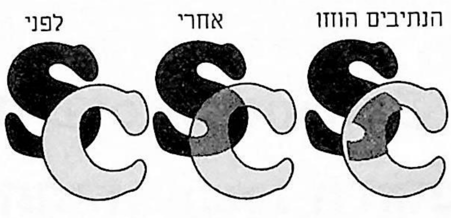


איור 22
תיבת הדו-שיח של הפקודה Transparency (שקיפות).

3 קבע את כמות השקיפות.

טיפ אם הכמות נמוכה מ-50%, הצבע הקדמי ברור יותר. אם הכמות גבוהה מ-50%, צבע הרקע הוא הברור יותר.

4 לחץ OK כדי לראות את האפקט Transparency (ראה איור 23).



איור 23
תוצאת יישום הפקודה Transparency (שקיפות).

טיפ שלא בדומה למילוי עדשה שקופה, פקודה זו "חותכת" את העצמים.

הפקודה Crop (חיתוך) מאפשרת להשתמש בעצם העליון כתבנית לחיתוך עוגיות.

שימוש בפקודה Crop (חיתוך)

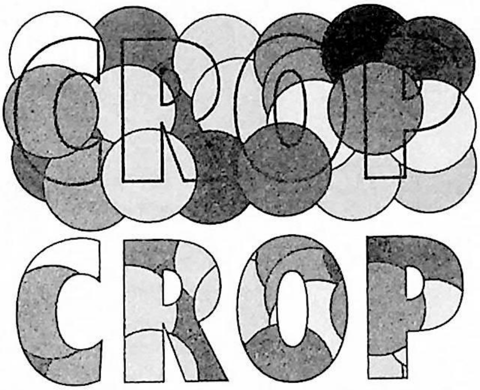
1 בחר בכמה עצמים עם עצם אחד מעליהם.

2 בחר בפקודה Xtras < Path Operations < Crop (תוספות < פעולות על נתיב < חיתוך).

3 כל העצמים שבתחתית ייחתכו ויישארו רק חלקיהם שהיו מונחים מתחת לעצם העליון (ראה איור 24).

איור 24
תוצאת יישום הפקודה Crop (חיתוך).

לפני



אחרי

טיפ

כדי להשתמש כבסיס לחיתוך, בטקסט שהומר לנתיבים, בטל את הקבצת הטקסט המומר (Ungroup) ובחר בפקודה Join.

פריהנד מציעה דרך להמרת קווים או נתיבים פתוחים לנתיבים סגורים, על ידי שימוש בפקודה Expand Stroke (הרחבת קו). פקודה זו מאפשרת להמיר קווים לנתיבים סגורים שניתן למלאם כדוגמת מילוי עדשה או מילוי מדורג.

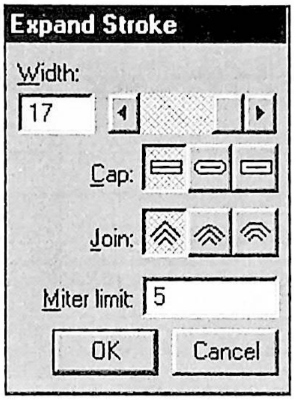
שימוש בפקודה Expand Stroke (הרחבת קו)

1 בחר בנתיב לשינוי.

2 בחר בפקודה Xtras > Path Operations > Expand Stroke (תוספות > פעולות על נתיב > הרחבת קו). תיבת הדו-שיח תופיע על המסך (ראה איור 25).

איור 25

תיבת הדו-שיח של הפקודה Expand Stroke (הרחבת קו).



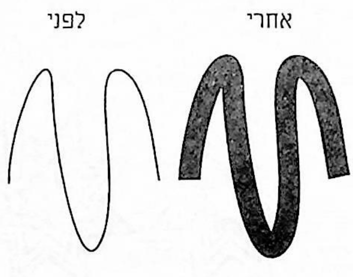
3 קבע את הרוחב הסופי הרצוי עבור העצם.

4 קבע את צורת כיפת הקו (Cap), החיבור (Join) והגבלת הזווית (Miter Limit). שים לב שלמרות שאלה הינן קביעות עבור הקו, הנתיב שיתקבל יהיה נתיב עם מילוי.

5 לחץ OK כדי ליצור נתיב חדש עם מילוי (ראה איור 26).

איור 26

תוצאת יישום הפקודה Expand Stroke (הרחבת קו).

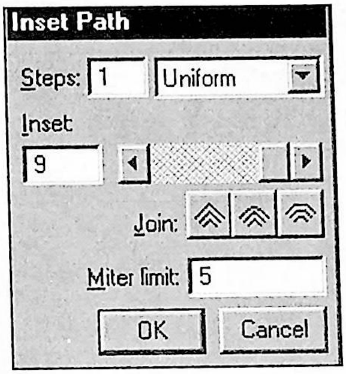


שימוש בפקודה Inset (הזחה)

1 הכן נתיב סגור.

2 בחר בפקודה Xtras < Path Operations < Inset Path (תוספות < פעולות על נתיב < הזחת נתיב). תיבת הדו-שיח של הפקודה תופיע על המסך (ראה איור 27).

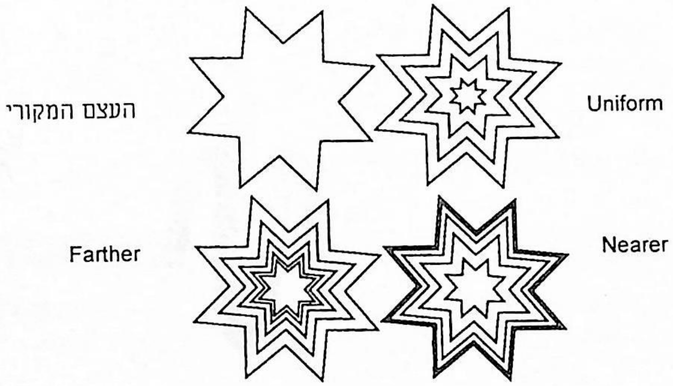
איור 27
תיבת הדו-שיח של הפקודה Inset path (הזחת נתיב).



3 בשדה Steps (צעדים) קבע את מספר העותקים שברצונך ליצור.

4 אם מספר הצעדים גדול מ-1, בחר ב-Uniform, Farther או Nearer מן התפריט הנפתח כדי לקבוע את המרחק בין העצמים המוכנסים (ראה איור 28).

איור 28
תוצאת הפעלת הפקודה Inset Path עם ההגדרות השונות.



5 השתמש בסרגל כדי לקבוע את גודלו של העצם החדש. מספרים חיוביים יציבו את העצמים החדשים בתוך העצם המקורי. מספרים שליליים יציבו את העצם החדש מחוץ לעצם המקורי.

6 כאשר התוצאה תשביע את רצונך, לחץ OK. יווצרו עצמים חדשים מוזחים מהעצם המקורי.

טיפ שכפולים שנוצרו על ידי הפקודה Inset Path הינם עצמים מקובצים.

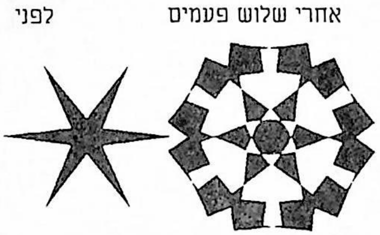
הפקודה Fractalize מאפשרת לעוות עצם לצורך יצירת אפקטים דרמטיים.

שימוש בפקודה Fractalize

1. בחר בעצם שברצונך לעוות.
2. ודא שהאפשרות Even/Odd fill מסומנת בתבנית Object Inspector.
3. בחר בפקודה Xtra > Distort > Fractalize.
4. חזור על הפעולה עד שהתוצאה תשביע את רצונך (ראה איור 29).

איור 29

התוצאה המתקבלת מיישום הפקודה Fractalize.



טיפ השתמש בפקודה Modify > Join (שינוי > חיבור) כדי ליצור חורים בעצם הסופי.

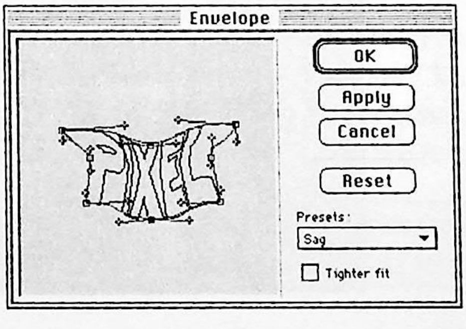
הפקודה Envelope מאפשרת לעוות עצמים לצורות אחרות.

שימוש בפקודה Envelope (מעטפה)

1. בחר בעצם אחד או יותר. בחר בפקודה Xtras > Distort > Envelope (תוספות > עיוות > מעטפה). תיבת הדו-שיח של הפקודה תופיע על המסך (ראה איור 30).

איור 30

תיבת הדו-שיח של הפקודה Envelope.



2. השתמש בידיות העקומות (Bezier) בחלון התצוגה, כדי לשנות את גבולותיו של העצם.

או

השתמש בתפריטים הנפתחים הקבועים מראש, כדי ליישם למעטפה צורה מוכנה מראש.

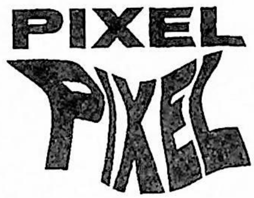
3 לחץ OK לאחר שהתוצאה תשביע את רצונך. המעטפה תיושם על העצם ותשנה את צורתו בהתאם (ראה איור 31).

איור 31

תוצאת יישומה של הפקודה Envelope (מעטפה).

לפני

אחרי



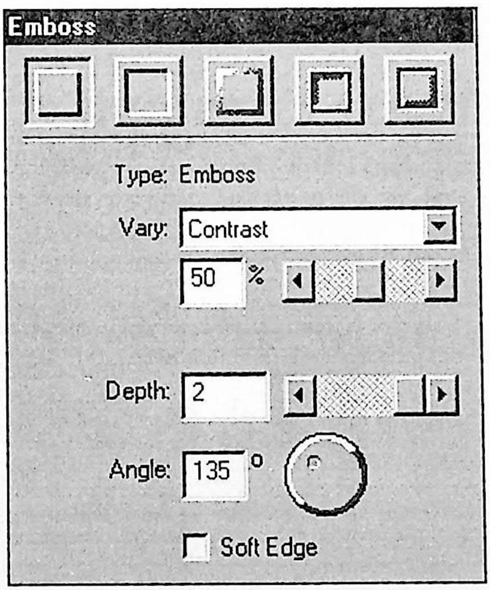
הפקודה Emboss מאפשרת ליצור מראה של עצמים המונחים מעל הרקע.

שימוש בפקודה Emboss (הבלטה)

1 בחר בעצם אחד או יותר. בחר בפקודה Xtras > Create > Emboss (תוספות > יצירה > הבלטה), כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הפקודה (ראה איור 32).

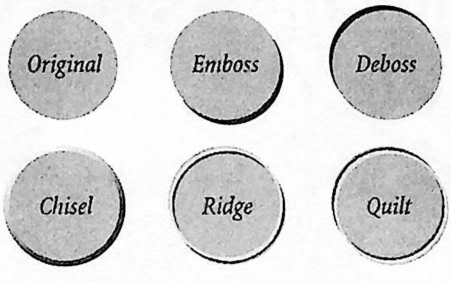
איור 32

תיבת הדו-שיח של הפקודה Emboss (הבלטה).



2 לחץ על אחד מ-5 הסמלים שבראש התיבה, כדי לבחור את צורת ההבלטה הרצויה - emboss, deboss, chisel, ridge או quilt (ראה איור 33).

איור 33
תוצאות ההגדרות השונות בפקודה Emboss.



3 השתמש בתפריט הנפתח Vary (שינוי), כדי לבחור בין Contrast או Color (ניגוד או צבע).

4 התאם את הסרגל Vary, כדי לקבוע עד כמה העצם החדש יהיה שונה מהעצם המקורי.

5 הגדר את העומק בשדה Depth, כדי לקבוע עד כמה השיפוע יהיה ברור.

6 קבע את הזווית בשדה Angel, כדי לקבוע את מיקומם של השטחים הבהירים והכהים בהבלטה.

7 סמן את האפשרות Soft Edge (שוליים רכים), כדי ליצור שינוי גס פחות.

8 לחץ OK לאחר שהתוצאה תשביע את רצונך.

שימוש בפקודה Repeat Xtra (חזרה על תוספת)

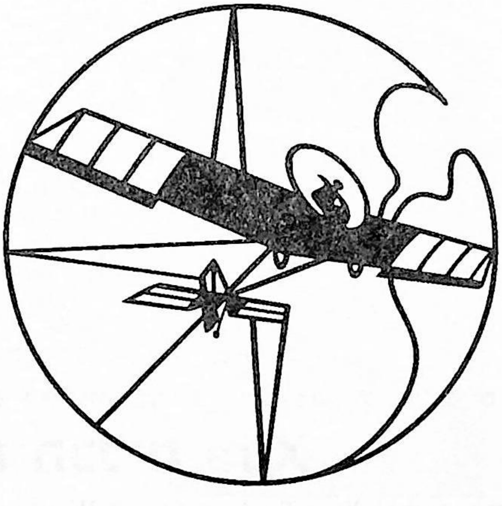
למרות שחלק ניכר מהפעולות על נתיב נמצאות גם בתפריט Modify, השימוש בהן מתוך התפריט Xtras ייתן בידיך פקודה נוספת. כאשר בוחרים בפקודה מתפריט Xtras או מהתבנית Operations, הפקודה תופיע בראש תפריט ה-Xtras כ-...Repeat. ולפיכך, אם תרצה להפעילה שנית, אינך צריך לשוב ולחפשה בתוך תפריטי משנה. תוכל פשוט לבחור בה מראש התפריט.

טיפ תוכל לעבוד אפילו מהר יותר, על ידי שימוש במקשי קיצור עבור הפקודה Repeat. מקשי הקיצור במקינטוש הם +Command-Shift ומקשי הקיצור בחלונות הם Ctrl-Alt-Shift-X.



איור: איאן ווייט

17 Xtras (תוספות מיוחדות)



ראש מכתב: מרק אינגרם

Xtras הן תכונות מיוחדות שמתווספות לפריהנד. בעת התקנתה של פריהנד היא טוענת קבוצה של Xtras שמובנות בתוכה. אלה הן התוספות של חברת Macromedia ואינך נדרש לשלם עבורן במיוחד.

תוכל גם לקנות תוספות של חברות אחרות. תוספות מיוחדות אלה נקראות תוכנות צד שלישי והן בדרך כלל, מתוחכמות יותר מאלה הבסיסיות.

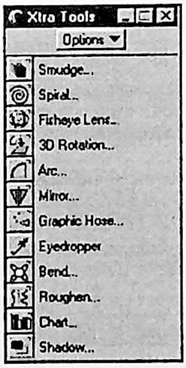
פרק זה מתאר את העבודה עם מרבית ה-Xtras (תוספות) של חברת Macromedia. אחדות מהן, כמו Arc ו-Chart נידונות ביתר פירוט בפרקים אחרים בספר.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לפתוח את ארגז הכלים של Xtras.
- להשתמש בכלי 3D Rotation (סיבוב התלת-ממדי).
- להשתמש בכלי Fisheye Lens (עדשת עין דג).
- להשתמש בכלי Smudge (מריחה).
- להשתמש בכלי Shadow (הצללה).
- להשתמש בכלי Roughen (חספוס).
- להשתמש בכלי Eyedropper (טפטפת).
- להשתמש בכלי Mirror (מראה).
- להשתמש בכלי Graphic Host (זרנוק גרפי).
- להשתמש בכלי Bend (כיפוף).
- לעבד ולשנות צבעים באמצעות Colors Xtras.
- להשתמש ב-Trap Xtra.
- להשתמש ב-Xtras של Delete Empty Text Blocks (הסרת תיבות טקסט ריקות) וב-Delete Unused Named Colors (הסרת שמות צבעים שאינם בשימוש).
- להשתמש ב-Xtras של חברות צד שלישי.
- להשתמש ב-Xtras Manager (מנהל התוספות).
- להשתמש בפקודה Repeat Xtras.
- תוכל למצוא תוספות Xtras בתפריט Xtras ובארגז הכלים המיוחד.

שימוש בארגז הכלים Xtra

1 בחר ב-Window < Xtra < Xtra Tools (חלון < תוספות < כלי ה-Xtra). ארגז הכלים Xtra Tools יופיע על המסך (ראה איור 1).



איור 1
ארגז הכלים Xtra

2 השתמש בתפריט הנפתח Options (אפשרויות) כדי לבחור בפקודה Hide Labels או ב-Show Labels (הסתרת או הצגת תוויות) כדי להציג את התבנית בצורה הרצויה לך.

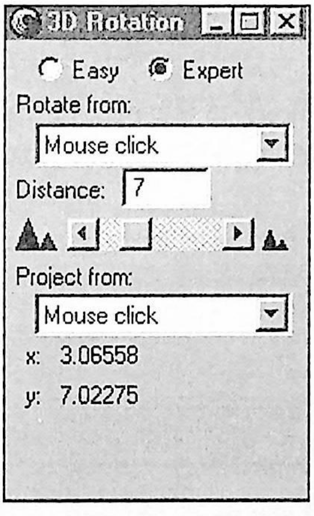
הכלי 3D Rotation (סיבוב תלת-ממדי) מוסיף עיוות לפרספקטיבה של עצם, כאילו העצם הסתובב בחלל. לפני השימוש בכלי 3D Rotation, עליך לקבוע את ההגדרות הבאות.

קביעת הגדרות הכלי 3D Rotation

1 לחץ פעמיים על הכלי 3D Rotation. בקרות הכלי יופיע על המסך (ראה איור 2).

איור 2

בקרות הכלי 3D Rotation.



2 בחר ב-Easy (פשוט) והשתמש בתפריט הנפתח Rotate, כדי לבחור את הנקודה שבה יתרחש הסיבוב.

- בחר ב-Mouse click (לחיצת עכבר), כדי לקבוע את נקודת הציר של הסיבוב באמצעות לחיצה על המסמך.
- בחר ב-Center of Selection, כדי לקבוע את המרכז הפיסי של העצם כנקודת הציר.
- בחר ב-Center of Gravity, כדי לקבוע את הנקודה כנקודת המרכז של העצם, בעת יישור עצמים בלתי זהים.
- בחר ב-Origin, כדי לקבוע את ציר הסיבוב בפינה השמאלית התחתונה של מסגרת ההתאמה שמקיפה את הבחירה.

3 קבע מרחק (Distance), כדי לקבוע את כמות העיוות שתיווצר בעת הסיבוב. השתמש בערך נמוך, כדי להשיג אפקט עיוות משמעותי.

טיפים

- הגדרות Expert (מומחה) מאפשרות לקבוע את נקודת הסיבוב לפי קואורדינטות x ו-y.
- במצב Expert סימן פלוס (+) מופיע על הדף בעת הגרירה. הסימן "+" מראה את הנקודה שממנה נוצרת השלכה של הסיבוב.

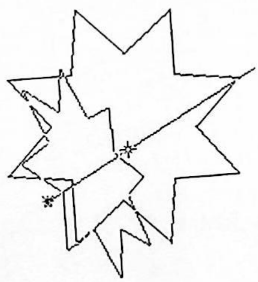
לאחר קביעת ההגדרות לכלי 3D Rotation, תוכל ליישם אותו על עצמים.

שימוש בכלי 3D Rotation (סיבוב תל-ממדי)

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשנות ובחר בכלי 3D Rotation.

2 אם בחרת ב-Mouse Click (לחיצת עכבר), לחץ על העכבר וגרור את המצביע על אזור בעצם שיהיה מרכז הסיבוב.

3 גרור את המצביע הרחק מנקודה זו. קו יתמשך מהנקודה. ככל שתתרחק יותר, כך יגדל הסיבוב (ראה איור 3).



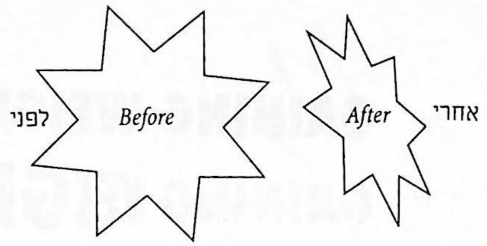
איור 3

בעת גרידת הכלי 3D Rotation, יימשך קו מנקודת ההתחלה. גרור לאורך הקו כדי לקבוע את כמות העיוות שיושם על העצם.

טיפ

בעת הלחיצה, תראה תצוגה של השינויים בעצם.

4 לאחר שהסיבוב ישביע את רצונך, שחרר את לחצן העכבר וצורתו של העצם תשתנה (ראה איור 4).



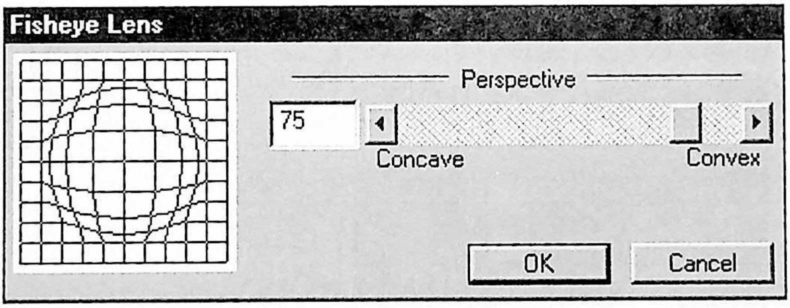
איור 4
תוצאות יישומו של הכלי 3D Rotation (סיבוב תלת-ממדי).

טיפ בהגדרות Easy נקודת ההשלכה תהייה הנקודה בה נלחץ העכבר.

שימוש בכלי Fisheye Lens (עדשת עין הדג)

1 בחר בעצם שברצונך לשנות.

2 לחץ פעמיים על הכלי Fisheye Lens. תיבת הדו-שיח של הכלי תיפתח (ראה איור 5).



איור 5
תיבת הדו-שיח של הכלי Fisheye Lens (עדשת עין הדג).

3 גרור את הסרגל, כדי לקבוע את הכמות הרצויה בשדה Perspective. Convex (קמור) או ערכים חיוביים יבליטו את העצם. Concave (קעור) או ערך שלילי ישקיעו את העצם. לחץ OK.

4 גרור את המצביע כדי ליצור אליפסה על השטח שברצונך לעוות.

5 שחרר את לחצן העכבר כדי ליישם את העיוות (ראה איור 6).

איור 6
תוצאת יישומו של הכלי Fisheye Lens.

לפני
אחרי



טיפים

- לחץ על המקשים Option/Alt כדי ליצור עיוות מן המרכז כלפי חוץ.
- לחץ על המקש Shift כדי לתחום את העיוות בצורת עיגול.

הכלי Smudge מספק דרך קלה ופשוטה להוספת שוליים רכים לעצם.

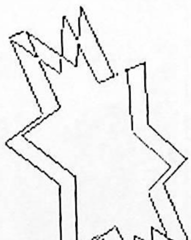
שימוש בכלי Smudge (מריחה)

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשנות.

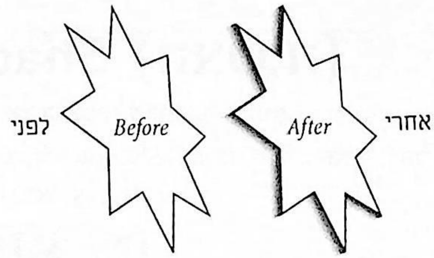
2 בחר בכלי Smudge מארגז הכלים Xtra. הסמן יהפוך לאצבעות.

3 גרור את האצבעות לאורך כיוון המריחה הרצוי. קו יתארך מן העצם. קו זה הוא אורכה של המריחה (ראה איור 7).

איור 7
גרידה עם אצבעות המריחה, קובעת את אורכו וכיוונו של האפקט.



4 שחרר את לחצן העכבר כדי ליצור את המריחה (ראה איור 8).



איור 8

תוצאות יישומו של הכלי Smudge (מריחה).

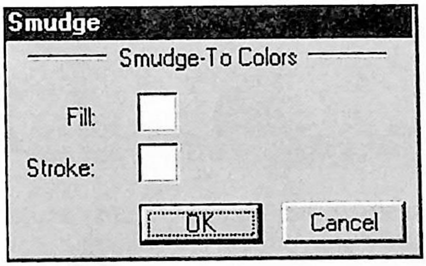
טיפים

- לחץ על הלחצן Option/Alt כדי ליצור מריחה מן המרכז כלפי חוץ.
- מספר הצעדים במריחה נקבע בהתאם לרזולוציית המדפסת ב-Document Inspector (בקרת המסמך). אם המריחה נראית משוננת, בטל את המריחה, הגדל את הרזולוציה והפעל את המריחה שנית.

בעת מריחת עצם עם צבעים, המריחה צריכה לדעוך אל צבעי הרקע. כדי לבצע זאת תוכל לשנות את צבעי המריחה.

שינוי צבעי המריחה

1 לחץ פעמיים על הכלי Smudge בארגז הכלים Xtra כדי להציג את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 9).



איור 9

תיבת הדו-שיח של הכלי Smudge, מאפשרת לקבוע את הצבעים שאליהם ידעכו המילוי והקו.

2 גרור צבעים ממערבל הצבעים (Color Mixer) או מרשימת הצבעים (Color List) אל הריבועים Fill (מילוי) ו-Stroke (קו).

3 לחץ OK ויישם את המריחה כרגיל.

חדש בפריהנד 8 גרסה אחרת, מתוחכמת יותר של כלי המריחה היא הכלי Shadow.

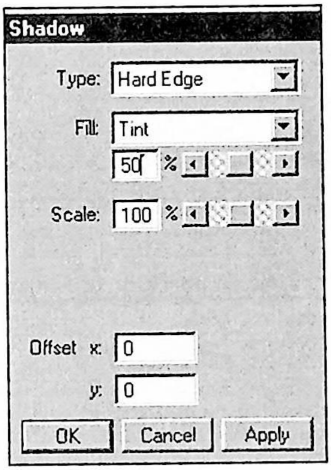
שימוש בכלי Shadow (הצללה)

1 בחר את העצם או את העצמים שברצונך לשנות.

2 לחץ פעמיים על הכלי Shadow בארגז הכלים Xtra, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 10).

איור 10

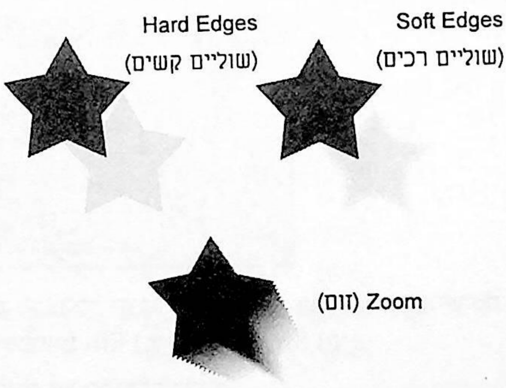
תיבת הדו-שיח של הכלי Shadow.



3 קבע את ה-Type (סוג) כ-Hard Edge (שוליים קשים) או Soft Edge (שוליים רכים) או Zoom (זום) (ראה איור 11).

איור 11

שלושת סוגי הצל השונים.



4 קבע את צבע המילוי (Fill) עבור הצל באמצעות התפריט הנפתח. השתמש ב-Color כדי לקבוע צבע מסוים עבור הצל. השתמש ב-Shade (צל) כדי ליצור צבע צל כהה יותר מצבעו של העצם המקורי. בחר ב-Tint (דילול) כדי ליצור צבע צל בהיר יותר מצבעו של העצם המקורי.

5 השתמש בסרגל עבור המילויים Color ו-Tint כדי להתאים את בהירותו או כהותו של הצל.

6 השתמש בסרגל Scale (קנה מידה) כדי לקבוע את גודלו של אלמנט הצל. פחות מ-100% יצור צל קטן יותר מהעצם המקורי. מספר גדול מ-100% ייצור צל גדול יותר מהעצם המקורי.

7 הגדר את ערכי Offset (מרחק) x ו-y כדי לקבוע את מרחקו של הצל מהעצם המקורי.

הכלי Roughen (חספוס) משתמש בנתיבים חלקים ונקיים והופך אותם למשוננים ובלתי סדירים. דבר זה עשוי להיות שימושי ביותר ביצירת עבודת אמנות שתיראה יותר כעבודת יד ופחות מושלמת.

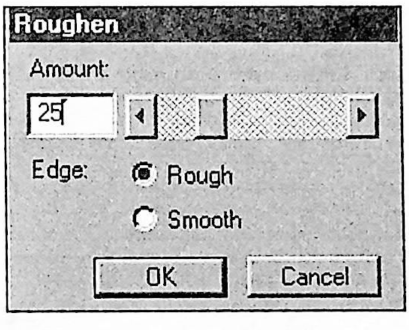
שימוש בכלי Roughen (חספוס)

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשנות.

2 לחץ פעמיים על הכלי Roughen בארגז הכלים Xtra, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 12).

איור 12

תיבת הדו-שיח של הפקודה Roughen.



3 השתמש בשדה Amount (כמות) או בסרגל, כדי להגדיל את מספר הקטעים לאינץ' שיתווספו בעת השימוש בכלי.

4 לחץ על הלחצן Rough (גס), כדי ליצור נקודות פינה. לחץ על הלחצן Smooth (חלק) כדי ליצור עקומות.

5 לחץ OK. ודא שהכלי Roughen נבחר, לחץ על העצם וגרור. העיוות יגדל יחסית למרחק הגרירה (ראה איור 13).

איור 13

תוצאת יישומו של הכלי Roughen.

20 נקודות לאינץ' **NERVOUS**

50 נקודות לאינץ' **PANICKED**

הכלי Eyedropper מאפשר להעתיק צבעים בין עצמים.

שימוש בכלי טפטפת (Eyedropper)

1 בחר בכלי Eyedropper מארגז הכלים Xtra. המצביע ישתנה לדמות טפטפת.

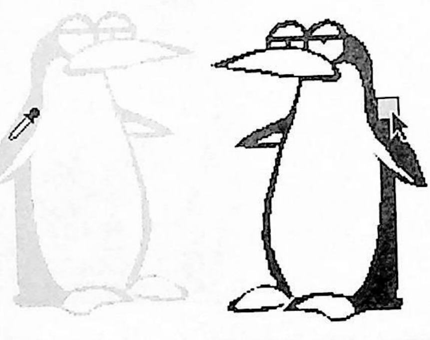
2 הצב את הטפטפת על הצבע שברצונך להעתיק.

3 לחץ עם הטפטפת. אל תשחרר את העכבר. המצביע יהפוך לריבוע צבעוני קטן ובתוכו הצבע שנבחר.

4 גרור את הריבוע על המילוי או הקו של עצם אחר כדי ליישם עליו את הצבע (ראה איור 14).

איור 14

שימוש בטפטפת כדי להעביר צבע מעצם אחד למשנהו.

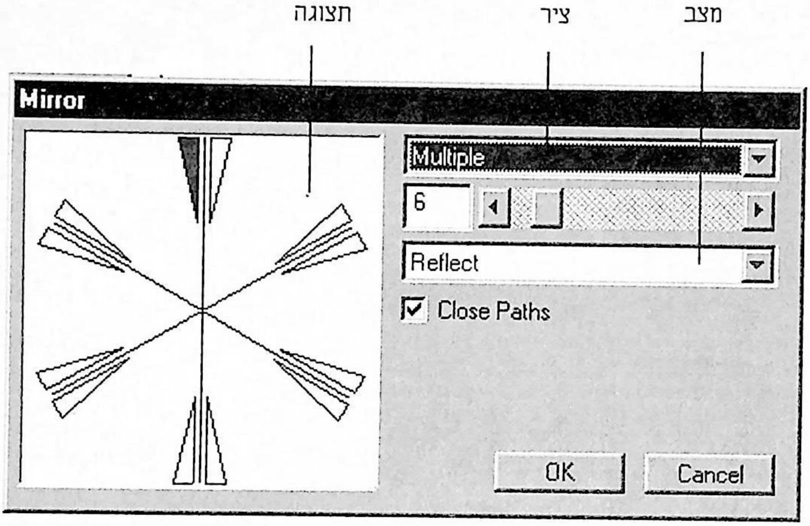


חדש בפריהנד 8

הכלי Mirror מציע דרך אינטראקטיבית ליצירת מספר גדול של עצמים מסובבים ומושלכים.

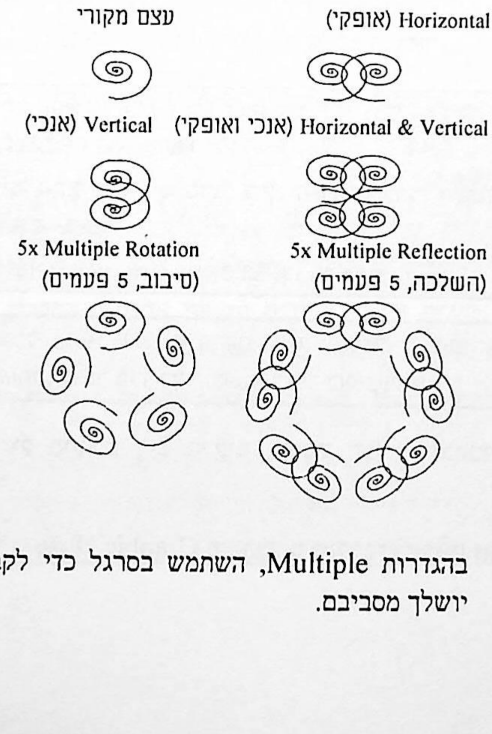
הגדרת בקרות הכלי Mirror (מראה)

1 לחץ פעמיים על הכלי Mirror בארגז הכלים Xtra כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 15).



איור 15
בתיבת הדו-שיח של הכלי Mirror תגדיר את הפונקציות השונות של הכלי.

1 השתמש בתפריט הנפתח Axis (ציר) כדי לבחור את הציר שהעצם יושלך סביבו. Horizontal יצור השלכה משמאל לימין. Vertical ייצור השלכה מלמעלה כלפי מטה. Horizontal&Vertical ישליך לשני הצדדים, בעת ובעונה אחת ו-Multiply יצור השלכות מסביב למספר רב של צירים (ראה איור 16).



איור 16
האפקטים השונים שנוצרים באמצעות הכלי Mirror.

2 בהגדרות Multiple, השתמש בסרגל כדי לקבוע את מספר הצירים שהעצם יושלך מסביבם.

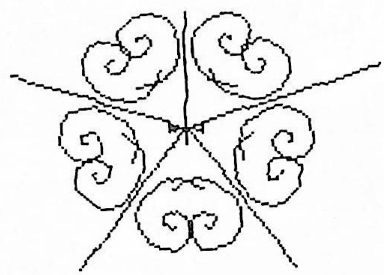
3 בהגדרות Multiple, בחר במצב Reflect או Rotate.

4 לחץ OK כדי ליישם את ההגדרות.

שימוש בכלי Mirror (מראה)

1 בחר בעצם שברצונך ליצור עבורו השלכה ובחר בכלי Mirror מארגז הכלים Xtra.

2 הזז את המצביע על פני שטח הדף ולחץ על הנקודה שההשלכה תתרחש סביבה. קו שיימשך מהנקודה יראה את הציר שהעצם יושלך סביבו (ראה איור 17). מראה של ההשלכה יוצג על המסך.



איור 17

שימוש בכלי Mirror מציג את קו הציר ואת האפקט הנוצר.

3 גרור את הסמן עד אשר התוצאה תשביע את רצונך.

4 שחרר את לחצן העכבר כדי ליישם את אפקט המראה.

טיפים

- לחיצה על החץ שמאל או ימין, בעת השימוש בכלי, מגדילה או מקטינה את מספר הצירים בהגדרות ה-Multiple.
- לחיצה על החץ מעלה או מטה, בעת השימוש בכלי, משנה את הגדרת Multiple מ-Reflect ל-Rotate.
- לחץ על המקש Option/Alt כדי לסובב את זווית הציר.

חדש בפריהנד 8

הכלי Graphic Hose (זרנוק גרפי) מאפשר לשמור עצמים וקטוריים ולגרור אותם, לאחר מכן, על הדף כדי לצייר באמצעותם.

השימוש בזרנוק מתחלק ל-2 חלקים: אחסון העצמים בתבנית, והגדרת אופציות השימוש בכלי.

העצמים עבור ה-Graphic Hose מאוחסנים כסדרות בתבנית הכלי.

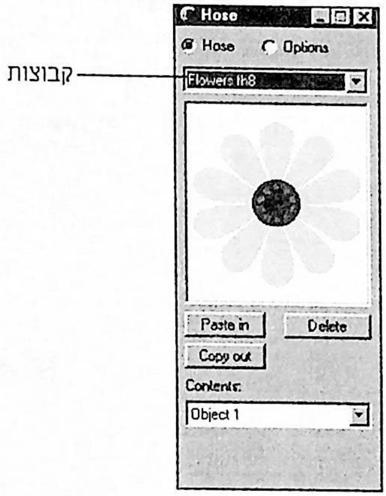
אחסון עצמים בתבנית Graphic Hose

1 לחץ פעמים על הכלי Graphic Hose (זרנוק גרפי) בארגז הכלים Xtra כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי.

2 לחץ על הלחצן Hose כדי להציג את ההגדרות המתאימות (ראה איור 18).

איור 18

התבנית Graphic Hose שבה ניתן לשמור עצמים בקבוצות Hose.



3 בחר ב-New מן התפריט הנפתח Sets (סדרות) כדי להוסיף סדרה חדש. בתיבת הדו-שיח שתופיע תוכל לקבוע את שמה של הסדרה החדשה.

או

אם ברצונך להוסיף עצמים לסדרה, בחר בסדרה מתוך הרשימה.

4 בחר בציור שעל הדף והעתק אותו בפקודה Edit > Copy, או השתמש לשם כך במקשי הקיצור.

5 לחץ על הלחצן Paste in. הציור יופיע בחלון התצוגה וכ-Object (עצם) בתפריט הנפתח Contents.

6 העתק והדבק עבודות נוספות אל תוך הסדרה. העבודות יתווספו כ-Objects חדשים אל התפריט Contents.

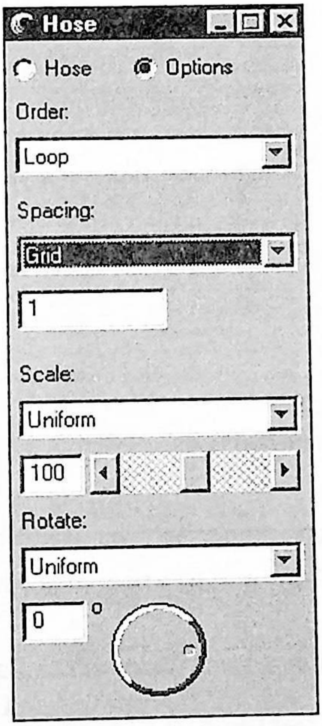
טיפים

- לכל סדרה אפשר לצרף 10 עצמים בלבד.
- הכלי Graphic Hose יכול לאחסן טקסט או עצמים שבנויים מנתיבים.
- סדרות Graphic Hose זמינות לשימוש בכל מסמך בפריהנד ולכל צורת עבודה עם התוכנה.

לאחר שיצרת סדרות Hose, עליך להגדיר עבורן את האפשרויות, כדי לקבוע את הדרך שבה Graphics Hose מניח עצמים על הדף.

שימוש בכלי Graphic Hose (זרנוק גרפי)

1 לחץ פעמיים על הכלי Graphic Hose בארגז הכלים Xtra, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 19).



איור 19
בקרות ה-Graphic Hose (זרנוק גרפי), מאפשרות לקבוע את צורת הנחת העצמים על הדף.

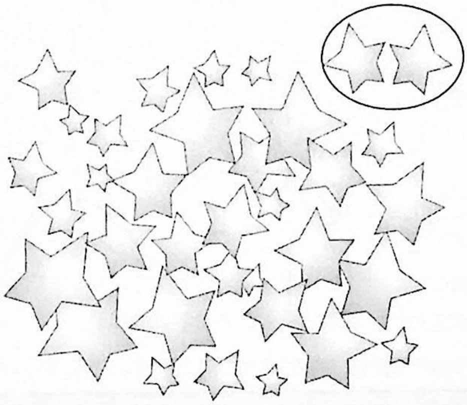
2 השתמש בתפריט הנפתח Order (סדר), כדי לשנות את סדר ה-Objects בסדרה. Loop מציבה את העצמים לפי סדר מספרים. Back and Forth (קדימה ואחורה) מניחה את העצמים בסדר עולה, ולאחר מכן בסדר יורד. Random מניחה את העצמים בסדר אקראי.

3 השתמש בתפריט הנפתח Spacing (ריווח), כדי לקבוע את המרחק בין העצמים. Grid (רשת) מניח את העצמים בתוך רשת בגודל שהוגדר בשדה Grid Field. Variable (משתנה) מניח את העצמים בריווח שהוגדר כ-Tight (צפוף) או Loose (חופשי). Random מניח את העצמים ללא מרחק קבוע ביניהם.

4 השתמש בתפריט הנפתח Scale (קנה מידה), כדי לקבוע את גודלם של העצמים. Uniform (אחיד) קובע גודל מסוים לכל העצמים, Random מניח את העצמים בגדלים שונים.

5 השתמש בתפריט הנפתח Rotate (סיבוב) ובגלגל הזווית, כדי להגדיר את סיבוב העצמים. Uniform קובע זווית מסוימת לכל העצמים, Incremental מניח את העצמים בסיבוב הדרגתי של עצם לעומת קודמו. Random מסובב את העצמים ללא כל סדר קבוע.

6 לאחר שתקבע את כל ההגדרות, גרור את הכלי Graphic Hose על הדף כדי להניח עליו את גרפיקת הזרנוק (ראה איור 20).



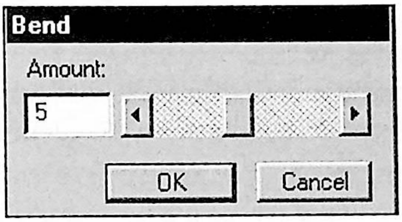
איור 20

שני הכוכבים המקוריים (מוקפים בעיגול) שימשו ליצירת כל הכוכבים שמופיעים באיור.

הכלי Bend (עקלתון) מיישם עיוות על עצמים ויוצר מעין עטיפה, פנימה או החוצה, של קטעי נתיב.

שימוש בכלי Bend (עקלתון)

1 לחץ פעמיים על הכלי Bend בארגז הכלים Xtra, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של הכלי (ראה איור 21).



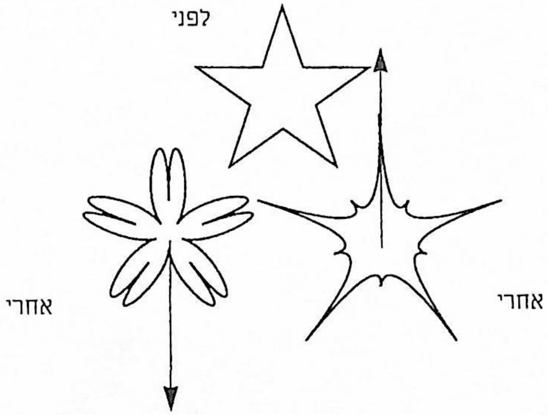
איור 21

תיבת הדו-שיח של הכלי Bend מאפשרת לקבוע את מספר הנקודות לאינץ' שיתווספו לעצם עם הפעלת הכלי.

2 הזז את הסרגל או קבע את הכמות בשדה Amount, כדי להגדיל או להקטין את מספר הנקודות לאינץ' שיתווספו. לחץ OK.

3 בחר בעצם וגרור עליו את הכלי, כדי ליצור עקלתון מעוגל (ראה איור 22).

4 גרור למעלה, כדי ליצור עקלתון קוצני (ראה איור 22).



איור 22

תוצאת יישומו של הכלי Bend. החצים מראים את הנקודות מהן התחילה הגרירה ואת כיוונה.

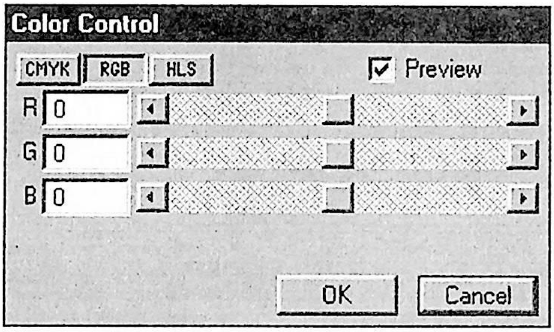
טיפים

- הנקודה בה מתחילה הגרירה הינה נקודת המרכז של העיוות.
- כמות העיקול נקבעת על ידי אורך הגרירה.

שימוש בתיבת הדו-שיח של Color Control (בקרת הצבע)

1 בחר בעצמים שברצונך לשנות.

2 בחר בפקודה Xtras < Colors < Color Control (תוספות > צבעים > בקרות צבע), כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח Color Control (ראה איור 23).



איור 23

תיבת הדו-שיח Color Control (בקרת הצבעים).

3 בחר בצבעי CMYK, RGB או HLS.

4 השתמש בסרגלים או בשדות המתאימים, כדי להוסיף או לגרוע צבעים מהעצמים שבחרת. ערכים חיוביים יוסיפו צבע ערכים שליליים יגרעו צבע.

5 סמן את האפשרות Preview, כדי לראות כיצד השינויים משפיעים על העצמים שבבחירה, מבלי ליישם אותם עליהם.

6 לאחר שהתוצאה תשביע את רצונך, לחץ OK. השינויים ייושמו על העצמים.

טיפ

תיבת הדו-שיח Color Control פועלת רק על עצמים שנצבעו בצבעי פרוצס ואינה פועלת על כאלה שנצבעו בצבעי ספוט (Spot).

פריהנד מציעה תוספות Xtras נוספות שמשמשות לעבודה עם צבעים: Darken Colors (הכהית צבעים), Lighten Colors (הבהרת צבעים), Saturate Colors (הרוויית צבעים) ו-Desaturate Colors (הסרת רוויה מצבעים).

הכהייה או הבהרה של צבע

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשנות.

2 בחר בפקודה Xtra < Colors < Darken Colors או Lighten Colors (ראה איור 24).

איור 24
תוצאות השימוש בפקודות Darken Colors ו-Lighten Colors.



3 Darken Colors מקטינה את ערכי הבהירות של הצבע בקפיצות של 5%.

4 Lighten Colors מגדילה את ערכי הבהירות של הצבע בקפיצות של 5%.

5 כדי להמשיך להכהות או להבהיר את הצבעים, חזור על הפקודה ככל שתרצה (ראה עמוד 301).

הרוויית צבעים והסרת הרוויה

1 בחר בעצם או בעצמים שברצונך לשנות.

2 בחר בפקודה Xtras < Colors < Saturate Colors או Desaturate Colors.

3 Saturate Colors מגדילה את ערכי הרוויה בקפיצות של 5%. פעולה זו מוסיפה חיים לצבעים עמומים.

4 Desaturate Colors מקטינה את ערכי הרוויה בקפיצות של 5%. פעולה זו מקטינה את חיותם של הצבעים.

5 כדי להמשיך בהרוויה או בהקטנת הרוויה, חזור על הפקודה ככל שתרצה (ראה עמוד 301).

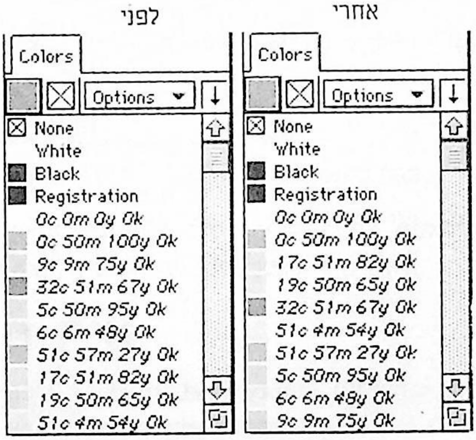
פריהנד מציעה כמה תוספות לעזרה בניהול הצבעים ברשימת הצבעים ובמסמך.

קביעת שמות לכל הצבעים

בחר בפקודה Xtras < Colors < Name All Colors (תוספות < צבעים < קביעת שמות לכל הצבעים). כל הצבעים שבהם צבועים עצמים במסמך ושאינם מופיעים ב-Color List (רשימת הצבעים), יופיעו ברשימה עם שמותיהם המציינים את ערכי CMYK שלהם (באחוזים).

מיון רשימת הצבעים לפי שם הצבע

בחר בפקודה Xtras < Colors < Sort Color List by Name (תוספות < צבעים < מיון רשימת הצבעים לפי שמות). צבעי ברירת המחדל יופיעו ראשונים ולאחריהם, שאר הצבעים, ממוינים לפי אחוזי הצבע שבהם. צבעים שמכונים בשמות, יופיעו בסוף הרשימה (ראה איור 25).



איור 25
תוצאת יישום הפקודה Sort Color List by Name (מיון רשימת הצבעים לפי שם).

הסרת שמות צבעים שאינם בשימוש

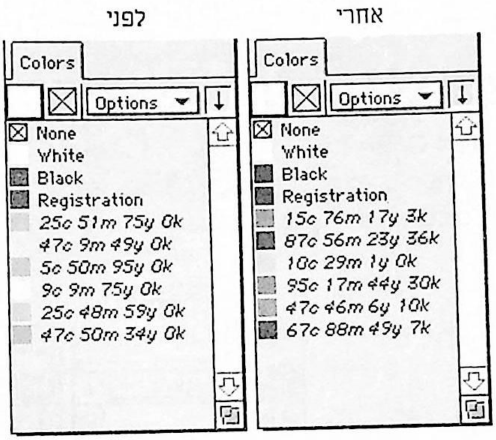
בחר ב-Xtras < Delete < Unused Names (תוספות < מחיקה < שמות שאינם בשימוש). צבעים שאינם מיושמים על עצמים או על סגנונות, יימחקו. צבעי ברירת המחדל לא יימחקו גם אם הם אינם בשימוש.

טיפ

מחק צבעים שאינם בשימוש לפני ייצוא הקובץ לתוכנת עימוד דף כדוגמת Adobe PageMaker או QuarkXpress.

שימוש בצבעים אקראיים

בחר בפקודה Xtras > Colors > Randomized Named Colors (תוספות > צבעים > צבעים אקראיים). פקודה זו משנה את ערכיהם של הצבעים ב-Color List. צבעיהם של כל העצמים שהצבעים מיושמים עליהם ישתנו (ראה איור 26). פעולה זו יוצרת אפקטים מעניינים בעת שהיא מיושמת על איורים מופשטים.



איור 26
תוצאת יישום הפקודה Randomize Named Colors (שימוש בצבעים אקראיים).

אם תבטל את בחירתו של גוש טקסט לפני שתקליד בתוכו, תשאיר גוש טקסט ריק על הדף. קיימת תוספת מיוחדת שמוחקת גושי טקסט ריקים כאלה.

הסרת גוש טקסט ריק

בחר ב-Xtra > Delete > Empty Text Blocks (תוספת > מחיקה > גושי טקסט ריקים) כדי למחוק את הגושים הריקים.

Trapping (השמנה) היא טכניקה שבה משתמשים מדפיסים בתהליך ההדפסה, כדי לפצות על העדרם של סימני התאמה על לוחות הצבע. פריהנד מאפשרת ליצור השמנות בעזרת התוספת Trap. למרות שפקודה זו היא פשוטה ביותר ליישום, לימוד והבנת ההגדרות הדרושות עבורה הוא עניין של שנות ניסיון רבות. אם אינך מבין בהשמנות וברצונך לקבוע Trap, התייעץ עם המדפיס שידפיס את עבודתך.

שימוש ב-Trap (השמנה)

1 בחר שני עצמים או יותר באיור שברצונך ליצור עבורו השמנה.

2 בחר בפקודה Xtras < Create < Trap. תיבת הדו-שיח של ה-Trap תופיע על המסך (ראה איור 27).

איור 27

תיבת הדו-שיח של הפקודה Trap.



3 בשדה Trap width, הקלד את עובי ההשמנה המוצע על ידי בית הדפוס שלך, או השתמש לצורך כך בסרגלים .

4 אם בית הדפוס שלך מסכים לכך, סמן את האפשרות Use Maximum Value כדי ליצור השמנה בצבע החזק ביותר האפשרי.

או

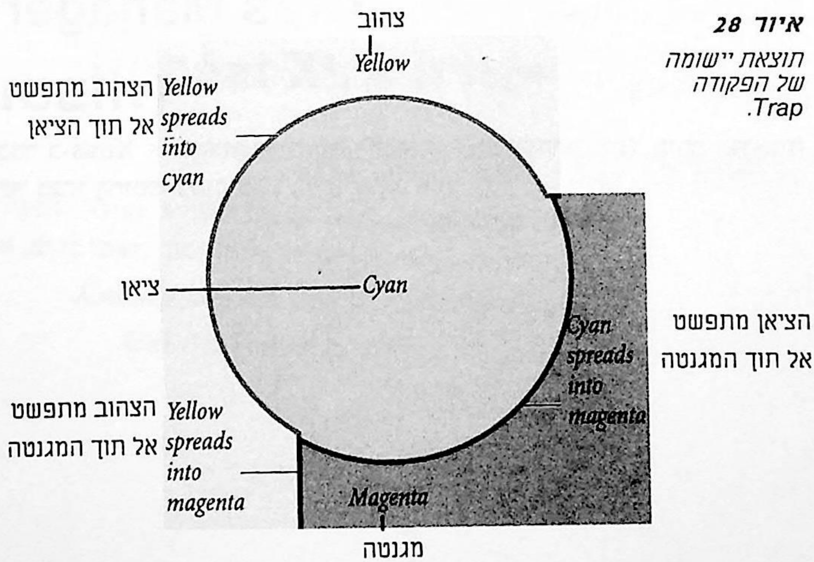
5 בחר ב-Use tint reduction והקלד את הערך המוצע על ידי בית הדפוס שלך.

6 סנן את האפשרות Reverse Trap (הם נקראים גם לעתים Chokes). התייעץ עם בית הדפוס שלך מתי להשתמש בכך.

7 לחץ OK. ההשמנות ייווצרו (ראה איור 28).

איור 28

תוצאת יישומה של הפקודה Trap.



טיפ בעת יצירת השמנות, אתה יוצר עצמים חדשים שמטרתם ליצור Overprint בין העצמים המקוריים. אם תזיז או תמחק עצמים במועד מאוחר יותר, הזהר שלא להשאיר מאחור את העצמים המושמנים.

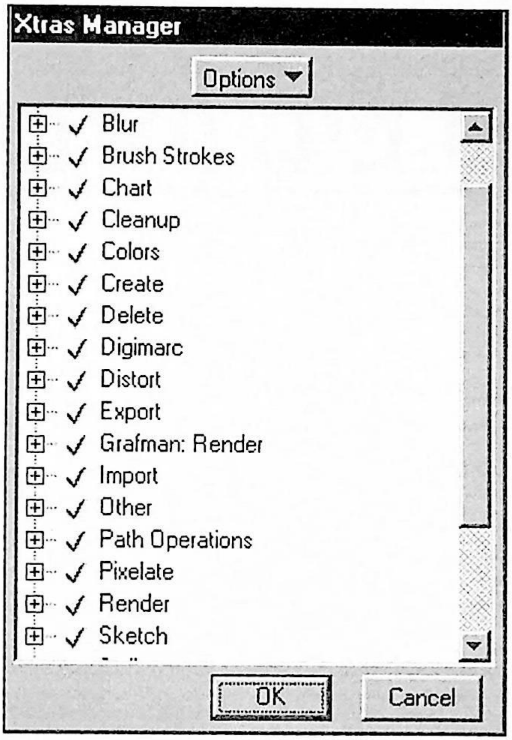
שימוש בתוספות Xtras של צד-שלישי

בנוסף ל-Xtras של חברת Macromedia, קיימות גם תוספות של יצרנים מצד-שלישי שתוכל להשתמש בהן בפריהנד. תוספות אלה מאפשרות לבצע פעולות שלא ניתן בדרך כלל לבצען בפריהנד. VectorTools של חברת Extensis, לדוגמה, נותנת בידך בקרה גדולה יותר על הצבעים מאשר אלה האפשריות באמצעות התוספות של פריהנד. תוספות פופולריות אחרות הן KPT Vector Effects של חברת MetaCreations, 3D Invigorator של Zaxwerks ו-MAPublisher של Avenza Software. עקוב אחרי הוראות ההתקנה של התוספות האלה. לאחר שתתקין אותן, הן יופיעו בתפריטי ה-Xtra הרגילים של פריהנד או בתפריטים מיוחדים משלהן.

תוספות Xtra של צד שלישי עלולות להתנגש האחת ברעותה. לפריהנד יש מנהל תוספות מיוחד - Xtras Manager שמאפשר להפעיל את התוספות או להפסיק את הפעלתן. הדבר שימושי ביותר לצורך חיפוש מקור ההתנגשויות של התוספות המיוחדות.

שימוש ב-Xtras Manager (מנהל התוספות)

1 בחר ב-Xtras > Xtras Manager (תוספות > מנהל התוספות). תיבת הדו-שיח של מנהל התוספות תופיע על המסך (ראה איור 29).



איור 29
לחיצה על סימני האישור של התוספות השונות, מפעילה או מפסיקה את פעולתן.

2 לחץ ליד שמה של כל תוספת, כדי להפעילה או להפסיק את הפעלתה. השתמש בתפריט הנפתח Options (אפשרויות), כדי להפעיל או להפסיק את הפעלתן של **כל** התוספות.

שימוש בפקודה Repeat Xtra (חזרה על פעולת Xtra)

לאחר שהשתמשת בתוספת מתוך התפריט Xtras, הפקודה תופיע בראש התפריט כפקודת ...Repeat, שאפשר לחזור ולבצעה מאותו מקום, או באמצעות מקשי קיצור.

מקשי הקיצור במקינטוש הם +-Command-Shift.

מקשי הקיצור בחלונות הם Ctrl-Alt-Shift-X.

18 גרפים ותרשימים

זה המקום שפריהנד מתחילה באמת להיכנס ל"עסקים" - ביצירת גרפים ותרשימים מתמטיים. גם אם אינך מבין במתמטיקה של גרפים תוכל עדיין ליצור גרפים יוצאי דופן באמצעות פריהנד.

בפרק זה תלמד כיצד:

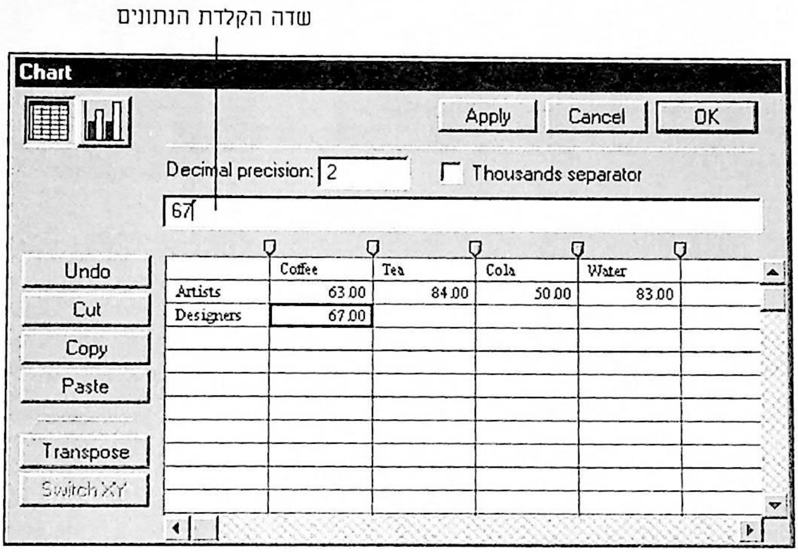
- לשבץ נתונים בגיליונות נתונים (Spreadsheets).
- להשתמש בנתונים בגרפים ובתרשימים שונים.
- לשנות גרפים ותרשימים.
- ליצור אלמנטים ציוריים מיוחדים, לצורך שיבוץ בגרפים.

כדי ליצור תרשים או גרף, עליך לפתוח את גליון הנתונים ולהכניס בתוכו את הנתונים הדרושים.

פתיחת גליון נתונים

1 לחץ על הכלי Chart בארגז הכלים Xtra.

2 גרור את המצביע עם הסימן + כדי ליצור מלבן על משטח העבודה (גודל המלבן קובע את גודל התרשים). גליון נתוני התרשים יופיע על המסך (ראה איור 1).



איור 1
גליון הנתונים של התרשים, הוא המקום בו תכניס את הנתונים עבור התרשים או הגרף.

הכנסת נתונים בגיליון

1 הקלד את הנתונים בחלון הכנסת הנתונים כדי לשבץ אותם בתא הפעיל.

2 לחץ Return או Enter כדי לשבץ את הנתון בתא ולעבור לתא שמתחתיו. הקלד גם את הנתון עבור תא זה.

3 לחץ על המקש Tab כדי להכניס את הנתון לתא ולדלג לתא שנמצא מימינו.

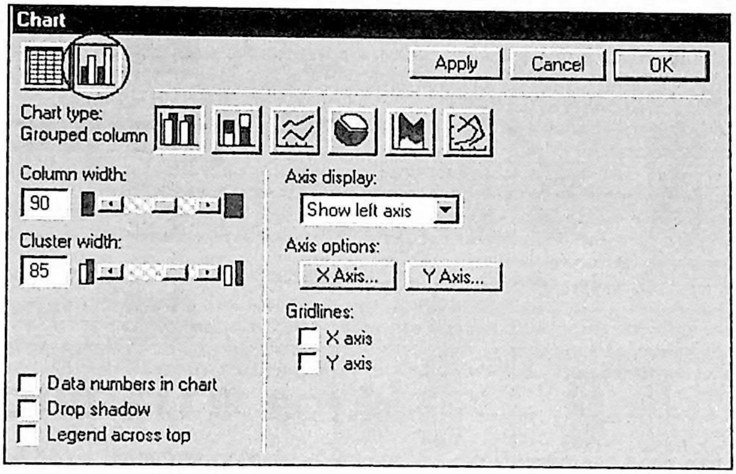
4 השתמש במקשי החצים - מעלה, מטה, ימינה ושמאלה - כדי לזוז לתאים אחרים.

טיפ תוכל להעתיק ולהדביק טקסט שמופרד בטאבים, ישירות אל תוך הטבלה.

לאחר הכנסת הנתונים, עליך לבחור בסוג הגרף או התרשים שתיצור.

הגדרת סגנון לגרף או לתרשים

1 לחץ על סמל התרשים בראשו של החלון Chart. גליון הנתונים ייעלם ויופיעו אפשרויות הסגנון (ראה איור 2).



איור 2

סמל הסגנון (מוקף בעיגול), מחליף בין גליון נתונים לבין בקרות התצוגה של הגרף או התרשים.

2 לחץ על אחד מ-6 הסמלים המייצגים את צורות הגרפים השונים: Grouped Column, Stacked Column, Line, Pie, Area ו-Scatter.

טיפ

> כדי לראות על הגרף, את האפקט של שינוי הסגנון והמאפיינים השונים, לחץ על הלחצן Apply (יישום) בראש חלון התרשים.

שימוש בגרף Grouped column

השתמש בגרף זה (ראה איור 3) כדי להשוות בין נתונים באמצעות Bars (עמודות). כל עמודה מייצגת תא אחד של נתונים.



איור 3

סמל הגרף Grouped column.

שימוש בגרף Stacked column

השתמש בגרף זה (ראה איור 4) כדי להשוות את התקדמות הנתונים. כל חלק של Bar מייצג תא אחד של נתונים.



איור 4

סמל הגרף Stacked column.

שימוש בגרף Line

השתמש בגרף זה (ראה איור 5) כדי להשוות מגמות נתונים לאורך תקופת זמן. כל קו מייצג טור אחד של נתונים.



איור 5
סמל הגרף Line.

שימוש בגרף Pie

השתמש בגרף זה (ראה איור 6) כדי להציג נתונים כחלק משלם. כל פרוסה מייצגת תא נתונים אחד.



איור 6
סמל הגרף Pie.

שימוש בגרף Area

השתמש בגרף זה (ראה איור 7) כדי להשוות את מגמת הנתונים לאורך פרק זמן. כל משטח מייצג טור של נתונים. ערכיו של כל טור מתווספים לאלה של הטור שמתחתיו.



איור 7
סמל הגרף Area.

שימוש בגרף Scatter

השתמש בגרף זה (ראה איור 8) כדי להציג נתונים לפי צמדי קואורדינטות. כל קואורדינטה מייצגת טור אחד של נתונים המכיל שני תאים.



איור 8
סמל הגרף Scatter.

לאחר שהקלדת את הנתונים בגיליון הנתונים, ובחרת את הסגנון המתאים לגרף, תוכל עדיין לשנות מספר רב של אלמנטים בגרף. בקרות אלה משתנות בהתאם לסוג הגרף שבחרת.

שינוי רוחב עמודות בגרף

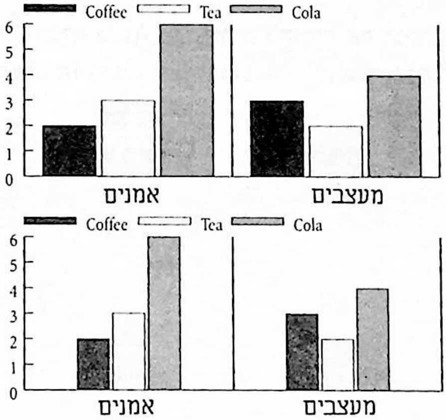
1 לחץ על סמל הגרף Grouped Column או על סמל Stacked Column.

2 כדי לשנות את הרוחב שכל עמודה משתמשת בו בתוך גבולות השטח המוקצה לטורים, גרור את הסרגל או הקלד את הערך בשדה Column width (ראה איור 9).

איור 9
בקרות עובי הקו Column width זמינות עבור הגרפים Grouped column או Stacked column.



3 לחץ על הלחצן Apply כדי לראות את השפעת השינוי על הגרף (ראה איור 10).



איור 10

Column width (עובי טור) של 85 (למעלה) ו-50 (למטה).

שינוי רוחבו של אשכול טורים

1 לחץ על סמל הגרף Grouped Column או על סמל Stacked Column.

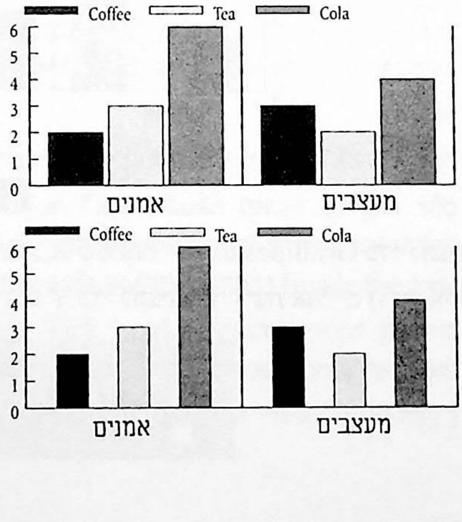
2 כדי לשנות את רוחבו של אשכול טורים, גרור את הסרגל או הקלד את הערך בשדה Cluster width (ראה איור 11).



איור 11

בקרות Cluster width זמינות רק עבור גרפים Grouped column. רוחבם של כל הטורים שבאשכול משתנה ביחד.

3 לחץ על הלחצן Apply כדי לראות את השפעת השינוי על הגרף (ראה איור 12).



איור 12

רוחב אשכול של 90 (למעלה) ו-50 (למטה).

הצגת ערכי נתונים

כל הגרפים, למעט הגרף Area מאפשרים להוסיף את הנתונים בתוך הגרף עצמו. סמן את האפשרות Data numbers in chart כדי לראות את הערכים הללו.

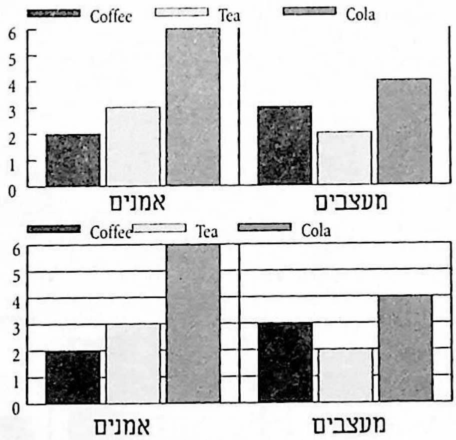
הוספת צל נופל

לכל הגרפים למעט הגרף Line ניתן להוסיף צל נופל מאחריהם. סמן את האפשרות Drop shadow כדי לראות את האפקט.

הזזת מקרא הגרף

כדי להזיז את המקרא מצידי התרשים אל ראשו, סמן את האפשרות Legend across top.

כל הגרפים, למעט הגרף Pie מאפשרים לקבוע האם להציג קווי רשת לאורך הצירים x ו-y (ראה איור 13).

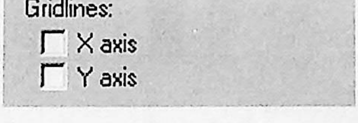


איור 13
קווי הרשת של הציר y מוצגים (למטה) ואינם מוצגים (למעלה).

יצירת קווי רשת

1 סמן את הריבוע X שמתחת לכיתוב Gridlines כדי להציג קווי רשת אופקיים.

2 סמן את הריבוע Y כדי להציג קווי רשת אנכיים (ראה איור 14).



איור 14
התיבות X ו-Y המשמשות להצגת קווי הרשת ולהסתרתם.

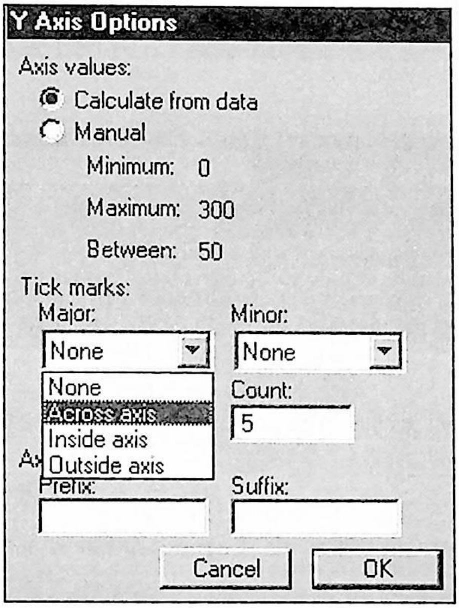
החלק רב העוצמה ביותר של עיבוד טורים בגרף הוא בעבודה עם הצירים x (אופקי) ו-y (אנכי).

שינוי ערכי הצירים

1 בעת שהתרשים בבחירה, וחלון התרשים פתוח, לחץ על לחצן הציר X או על לחצן Y. תיבת האפשרויות תופיע על המסך (ראה איור 15).

איור 15

תיבת האפשרויות של הציר Y.



2 בתיבת הדו-שיח Axis Options (אפשרויות הצירים) תחת הכיתוב Axis values (ערכי הצירים) לחץ על הלחצן Calculate from data אם ברצונך שהמספרים לאורך הציר y יחושבו בהתאם לנתונים שהוקלדו בגיליון הנתונים.

או

לחץ על הלחצן Manual כדי לקבוע ידנית את ערכי הציר y.

3 בחר בתפריט הנפתח Major Tick Marks (סימני השנתות עיקריים), כדי לקבוע איפה יופיעו השנתות לאורך הציר y: Across the axis (לאורך הציר), Inside the axis (בפנים הציר) או Outside the axis (מחוץ לציר).

4 בחר מן התפריט הנפתח Minor Tick marks (סימני שנתות משניים) כדי להציג את סימני השנתות הללו וכיצד הם יושבים על הציר y.

5 בשדה Count הקלד את מספרן של השנתות המשניות.

6 השתמש בשדות prefix ו-Suffix כדי להוסיף קידומות (כדוגמת סימן $, למשל) וסיומות לנתונים שעל הציר y.

לאחר הכנת התרשים, תוכל לבצע בו שינויים.

שינוי תרשים קיים

1 בחר בתרשים שברצונך לשנות.

2 לחץ פעמיים על הכלי Chart בארגז הכלים Xtras.

או

בחר בפקודה Edit < Chart < Xtras (תוספות < תרשים < עריכה).

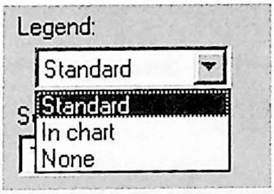
טיפים

- אל תבטל את הקבצת התרשים או הגרף. ביטול ההקבצה יבטל גם את הקשר בין התרשים למידע שבגיליון הנתונים.
- מאחר שכל התרשימים והגרפים הינם פריטים מקובצים, תוכל להשתמש בלחיצה על המקש Option/Alt-ו ולחצן העכבר, כדי לבחור בפרטים שנמצאים בתוכם.

בעת יצירת Pie (עוגה) יש בידיך בקרות מיוחדות לשליטה על פרוסות העוגה.

שינוי מקרא ה-Pie

1 השתמש בתפריט הנפתח Legend כדי להציג את האפשרויות עבור תרשים ה-Pie (ראה איור 16).



איור 16
אפשרויות המקרא (Legend) עבור גרף Pie.

2 בחר ב-Standard מן התפריט הנפתח, כדי להציג את המקרא לצד התרשים.

3 כדי להציג את המקרא בסמוך לכל פרוסה, בחר ב-In chart מן התפריט הנפתח.

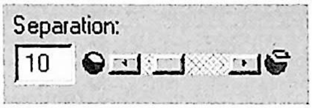
4 כדי שלא להציג את המקרא, בחר ב-None מן התפריט הנפתח.

שינוי החלוקה לפרוסות

תא הנתונים הראשון יוצר פרוסה שניתן להזיזה משאר חלקי התרשים. כדי להזיז את הפרוסה הזאת, גרור את הסרגל או הקלד את המרחק בשדה Separation (ראה איור 17). הפרוסה הראשונה תוזז החוצה משאר חלקי ה-Pie (ראה איור 18).

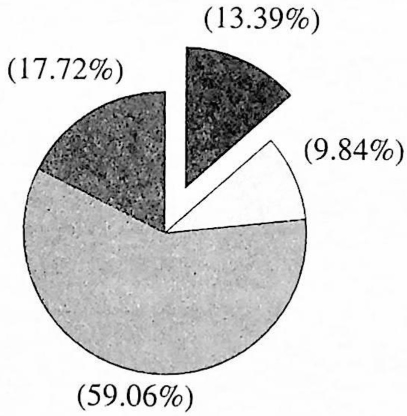
איור 17

בקרות ההפרדה (Separation) עבור גרף Pie.



איור 18

ערך הפרדה (separation) של 23, הזיז את הפרוסה השחורה הרחק משאר חלקי ה-Pie. הפרוסה הנפרדת היא זו שנוצרה מהנתון שבתא הנתונים הראשון שבגיליון הנתונים.



טיפ

כדי להקליד מספרים כתוויות, ולא כנתוני גרף, הכנס סימני מרכאות משני צידי המספר. ולפיכך, את השנה 1998 הקלד כ-"1998".

פריהנד מאפשרת גם להוסיף גרפיקה לטורי התרשימים. גרפיקה זו שנקראת pictograph מאפשרת ליצור תצוגה חזותית של סוג הנתונים שבתרשים.

הכנסת Pictograph בתרשים

1 מצא את הגרפיקה שברצונך לשבץ בתרשים (אפשר להשתמש בגרפיקת פריהנד או בקובץ מיובא).

2 בחר בגרפיקה והעתק אותה.

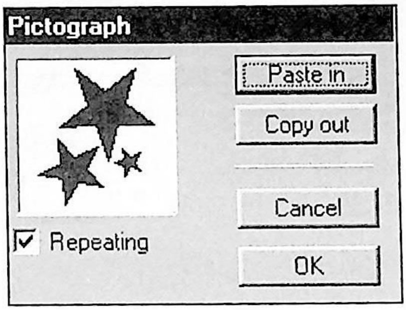
3 בחר באחד מהטורים של הסדרה שאליה ברצונך להוסיף את ה-Pictograph.

4 בחר בפקודה Xtras < Chart < Pictograph. תיבת הדו-שיח של ה-Pictograph תופיע על המסך.

5 לחץ על הלחצן Paste in (הדבקה בתוך). הגרפיקה המועתקת תופיע בחלון (ראה איור 19).

איור 19

תיבת הדו-שיח של Pictograph שבה ניתן להדביק את התמונה שתופיע בתוך התרשים.

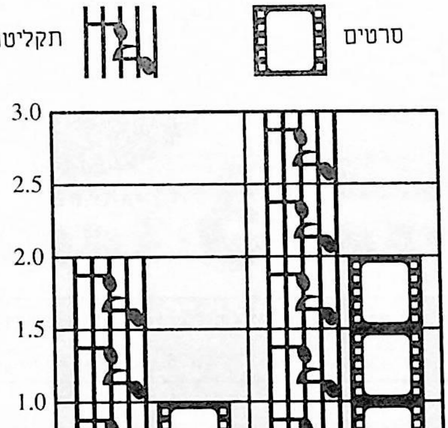


6 כדי לחזור על הגרפיקה בתוך העמודה, סמן את האפשרות Repeating (חזרה). כדי למתוח את הגרפיקה בתוך העמודה, השאר את האפשרות בלתי מסומנת.

7 לחץ OK. ה-Pictograph יחליף את העמודות בתרשים (ראה איור 20).

איור 20

דוגמת תרשים שמשתמש בתמונות Pictograph עבור הטורים.



19 יישומים אחרים



לוגו: טרי לוי

אין תוכנה שיכולה לבצע את כל שעולה בדעתך. לפיכך, יהיה עליך לעבוד גם עם יישומים אחרים במקביל לפריהנד. הדבר יכול להתבטא בייבוא קבצים מתוכנות אחרות או בייצוא קובצי פריהנד כדי שאפשר יהיה להשתמש בהם בתוכנות אחרות.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לייבא קובצי TIFF, PICT ו-EPS.
- לשנות את גודלן של תמונות מיובאות.
- לשנות את הבהירות והניגוד של תמונות מיובאות.
- להפוך תמונות מיובאות לשקופות.
- ליישם פילטרים של פוטושופ על תמונות מיובאות.
- לשתול תמונות בקבצים ולשלוף אותן מהם.

- לייצא קבצים.
- להגדיר את אפשרויות הייצוא של קובצי ביט-מפ.
- להשתמש בפקודה Export Again (ייצוא בשנית).
- להשתמש בתוספת Pict Xtra.
- להמיר קבצים לקובצי PDF של Adobe Acrobat.

קרוב לוודאי שתרצה להוסיף לעבודותיך גם גרפיקה, כתמונות סרוקות, למשל. לצורך כך תצטרך לייבא אותן לפריהנד.

ייבוא גרפיקה

1 בחר ב-File < Import (קובץ < ייבוא).

2 השתמש בתיבת הדו-שיח כדי למצוא את התמונה שברצונך לייבא. אם אתה מתכוון להדפיס את עבודתך, ייבא אליה קובצי TIFF או EPS.

3 לאחר שתפתח את הקובץ, צורתו של המצביע תשתנה לצורת פינה (ראה איור 1).

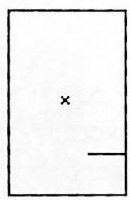


איור 1
סמל הפינה מראה שיש קובץ מוכן לייבוא.

4 לחץ עם סמן הפינה כדי לייבא את התמונה בגודלה המקורי.

או

גרר את סמל הפינה כדי לקבוע את הגודל הרצוי לתמונה (ראה איור 2).



איור 2
גרירת סמל הפינה משנה את גודל התמונה המיובאת.

טיפ

אם לא שינית את הגדרות העדפות הייבוא (ראה עמודים 405–406), התמונה המצורפת תהייה מקושרת לקובץ פריהנד ולא תיכלל בו, למעשה. אם אתה שולח קובץ פריהנד למקום אחר (כמו למשל, לשכת שרות) עליך לשלוח גם את התמונה המקורית ביחד עם הקובץ, כדי שאפשר יהיה להדפיסה כראוי.

קיימות דרכים רבות לטפל בתמונה מיובאת.

שינוי גודל תמונה מיובאת באמצעות גרירה

1 הצב את כלי הבחירה על אחת מידיות הפינה של התמונה המיובאת.

2 גרור כדי לשנות את גודלה של התמונה (ראה איור 3).

איור 3

גרור ידית פינה כדי לשנות את גודלה של תמונה מיובאת.



טיפ

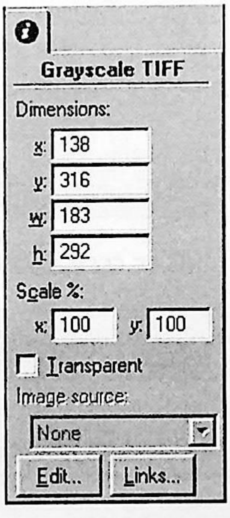
לחץ על המקש Shift בעת הגרירה כדי לשמור על היחסיות בין האורך והרוחב של התמונה.

שינוי מספרי של גודל תמונה מיובאת

1 בחר בתמונה המיובאת ופתח את התבנית Object Inspector (ראה איור 4).

איור 4

התבנית Object Inspector מאפשרת לשנות את גודלן של תמונות.



2 השתמש בשדות x ו-y שמתחת לכיתוב Scale %, כדי לשנות את גודלה של התמונה.

או

קבע את המידות בשדות h ו-w.

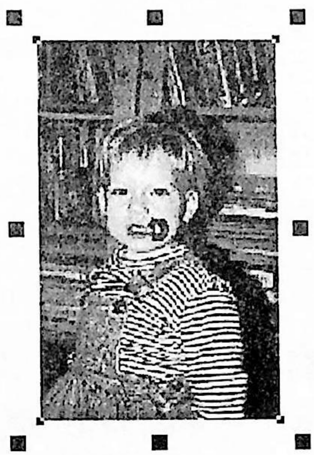
3 לחץ Return או Enter כדי ליישם את השינויים.

עיבוד תמונה מיובאת

1 לחץ פעמיים על התמונה המיובאת.

2 השתמש בידיות העיבוד כדי לסובב את התמונה או לשנות את גודלה (ראה איור 5).

איור 5
תוכל לשנות תמונה מיובאת על ידי שימוש בידיות העיבוד, או באמצעות כל אחד מכלי העיבוד.



או

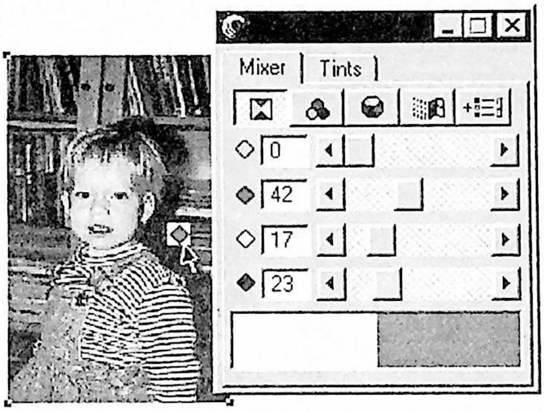
השתמש בכלי העיבוד (סיבוב, שינוי קנה מידה, השלכה, חיתוך) כדי לעבד את התמונה.

פריהנד מאפשרת גם לשנות את צבען של תמונות TIFF ו-PICT של גווני אפור או שחור-לבן.

צביעת תמונה מיובאת

1 בחר בתמונת גווני אפור או שחור-לבן.

2 גרור דוגמית צבע מ-Color List (רשימת הצבעים) או מ-Color Mixer (מערבל הצבעים) (ראה איור 6).



איור 6

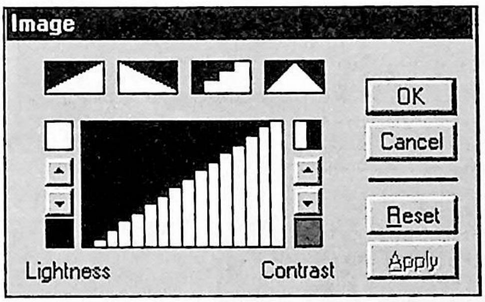
גרור דוגמית צבע על תמונת PICT או TIFF של גווני אפור או שחור-לבן, כדי לשנות את בהירות התמונה או את ניגודיותה.

פריהנד מאפשרת גם לשנות את הגוון ואת הבהירות והניגוד של תמונות TIFF או PICT של גווני אפור או שחור-לבן.

שינוי גוון של תמונה מיובאת

1 בחר בתמונת גווני אפור או שחור-לבן.

2 פתח את התבנית Object Inspector ולחץ על הלחצן Edit (עריכה). תיבת הדו-שיח של התמונה תופיע על המסך (ראה איור 7).



איור 7

תיבת הדו-שיח Image (דמות) מאפשרת לשנות את בהירות התמונה ואת הניגודיות שלה.

3 לחץ על בקרות הניגוד והבהירות או הזז את הסרגלים, כדי לשנות את התמונה.

טיפים

- תוכל לשנות את גוון הצבע של חלק מהתמונה על ידי הנחת אחת מעדשות המילוי השקוף על התמונה המיובאת (ראה עמודים 175-170).
- עיבודי תמונות מיובאות עלולים להאריך את זמן ההדפסה. אם הדבר אפשרי, בצע את השינויים על התמונות המקוריות וייבא אותן מחדש לפריהנד.

הפיכת תמונה לשקופה

1 בחר בתמונת גווני אפור מיובאת.

2 סמן את האפשרות Transparent (שקיפות) בתבנית Object Inspector. העצמים שמאחורי התמונה, ייראו מבעד לשטחים הלבנים (ראה איור 8).

איור 8

תוצאת יישומה של האופציה Transparent (שקיפות) על תמונת גווני אפור.



לפני, תמונה אטומה



אחרי, תמונה שקופה

תוכל להשתמש בהתקני Plug-in תואמי פוטושופ שבתוך פריהנד, כדי לעבד תמונות מיובאות.

שתילת פילטרים של פוטושופ בפריהנד (מקינטוש)

הזז או העתק את ה-Plug-ins של פוטושופ (או כינויים שלהם), אל התיקיה System: Macromedia: Xtras.

שתילת פילטרים של פוטושופ בפריהנד (חלונות)

הזז או העתק את ה-Plug-ins של פוטושופ (או קיצורי דרך שלהם), אל התיקיה Xtras :Macromedia :Command Files :Program Files.

טיפ פילטרים של פוטושופ מופיעים בתפריט Xtras של פריהנד עם הקידומת TIFF לפני שמם. פילטר יופיע בצורה כזו, למשל: *{TIFF} Radial Blur*. ציון זה מראה שהפילטר יפעל רק עם תמונות ביט-מפ.

יישום פילטר פוטושופ על תמונת TIFF

1. בחר את תמונת ה-TIFF המיובאת.
2. מהתפריט Xtras, בחר בפילטר פוטושופ שברצונך ליישם.
3. אם תופיע תיבת דו-שיח או חלון הגדרות, בצע את ההגדרות הדרושות לפעולתו של הפילטר.
4. הפילטר מיושם על התמונה (ראה איור 9).



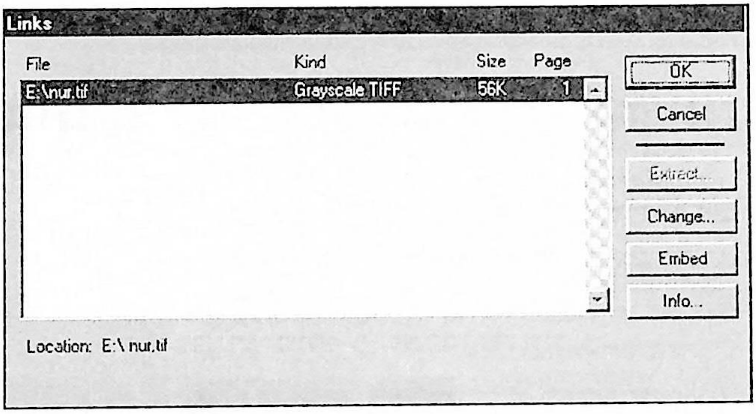
איור 9
הפילטר Radial Blur יושם על תמונה מיובאת.

בעת השימוש בפילטרים של פוטושופ על תמונות TIFF בפריהנד, התוצאה המתקבלת היא תמונת TIFF שתולה. כדי לשמור על גודל קובץ קטן, השתמש בתכונה Extract (שליפה) שבתיבת הדו-שיח של Link (קישור).

שליפת תמונה שתולה

1 בחר בתמונה שתולה בתוך קובץ פריהנד.

2 לחץ על הלחצן Links ב-Object Inspector כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח Links (ראה איור 10).



איור 10
תיבת הדו-שיח של Links מאפשרת לחלץ תמונה שתולה מתוך קובץ פריהנד.

3 הלחצן Extract פותח את תיבת הדו-שיח של החילוץ, שמאפשר לבחור בשם ובמיקום עבור התמונה המחולצת.

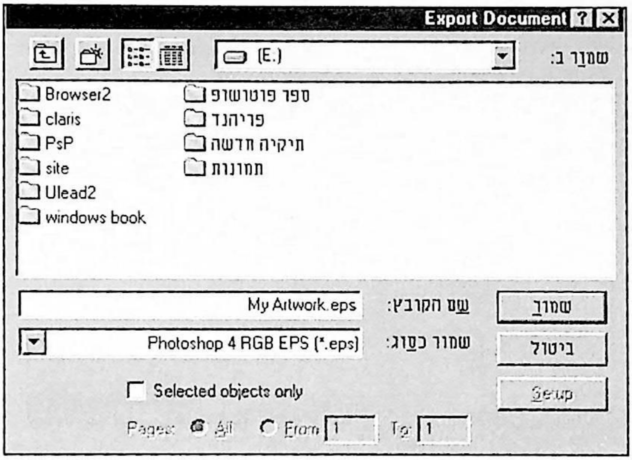
טיפ

כדי להחליף תמונה מיובאת אחת בתמונה אחרת, לחץ על הלחצן Change ובחר בקובץ חדש.

פריהנד מציעה מבחר דרכים להמיר או לייצא קובצי פריהנד למתכונות שניתן להשתמש בהן בתוכנות אחרות. מאחר שכמה מהפורמטים משנים את מראהו של הקובץ, יהיה עליך לבחור בפורמט שמתאים לצרכיך.

ייצוא קבצים

1 בעת שהקובץ פתוח, בחר בפקודה File < Export (קובץ < ייצוא). תיבת הדו-שיח של ייצוא המסמך, תופיע על המסך (ראה איור 11).



איור 11

תיבת הדו-שיח של ייצוא מסמך.

2 שים לב לשמו של הקובץ במרכזה של התיבה. השם מכיל סיומת שמציינת את פורמט הקובץ ואשר התוספה, אוטומטית, על ידי פריהנד.

3 אם הדבר אפשרי, שנה את פורמט הקובץ על ידי בחירה מן התפריט הנפתח Format.

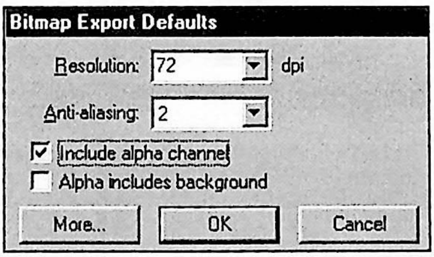
4 סמן את האפשרות Selected objects only כדי לייצא רק את העצמים שנמצאים כרגע בבחירה.

5 לאחר שתבחר בפורמט, לחץ על הלחצן Setup כדי לבחור בתכונות שמתאימות לפורמט שבחרת. (אפשרות זו תופיע עבור כמה פורמטים בלבד).

אם תבחר בפורמט ביט-מפ, כדוגמת GIF או JPEG, יהיה עליך להגדיר את אפשרויות הביט-מפ.

הגדרת אפשרויות הביט-מפ

1 לאחר שתבחר בפורמט ביט-מפ, בתיבת הדו-שיח של ייצוא הקבצים (ראה איור 11), לחץ על הלחצן Setup כדי לפתוח את תיבת ברירות המחדל של הפורמט (ראה איור 12).



איור 12

תיבת הדו-שיח של ייצוא תמונת ביט-מפ.

2 בחר מתוך התפריט הנפתח Resolution (רזולוציה), או קבע את הרזולוציה בשדה המתאים.

3 השתמש בתפריט הנפתח Anti-Aliasing כדי לקבוע את כמות ההחלקה או הריכוך שיוושם על התמונה.

4 כדי ליצור ערוץ אלפא שניתן יהיה להשתמש בו כמסיכה בתוכנות כדוגמת פוטושופ ו-Fractal Painter, סמן את האפשרות Include alpha channel. כדי שערוץ האלפא יכיל את הרקע, סמן את האפשרות Alpha includes background.

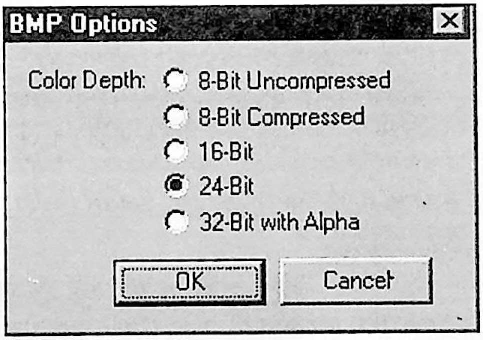
טיפ

כדי לשנות את ברירת המחדל של הגדרות ייצוא ביט-מפ, שנה את ההגדרות בהעדפות Import/Export (ראה עמודים 407–405).

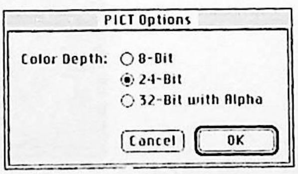
לאחר שתגדיר את אפשרויות הביט-מפ, יהיה עליך להגדיר כמה אפשרויות ביט-מפ נוספות, בהתאם לפורמט הקובץ.

הגדרת אפשרויות ביט-מפ נוספות

להץ על הלחצן Setup כדי להציג את האפשרויות לפורמט שבחרת (ראה איורים 13-17). בחר ב-Color Depth (עומק הצבע) לסוג הפלט הדרוש לך. לדוגמה, אם ברצונך לכלול ערוץ אלפא בתוך קובץ PICT, תבחר 32-bit with alpha. (ראה פרק, 20 "גרפיקת Web ואנימציה", כדי להגדיר את אפשרויות הייצוא לקובצי GIF, JPEG ו-PNG).

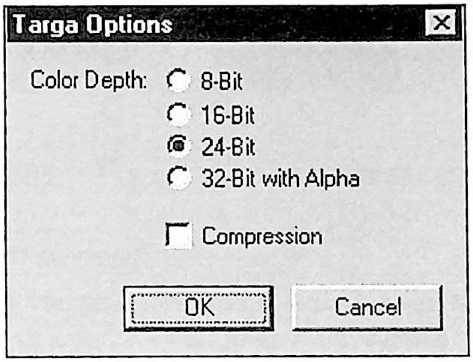


איור 13
האפשרויות עבור קובץ BMP.

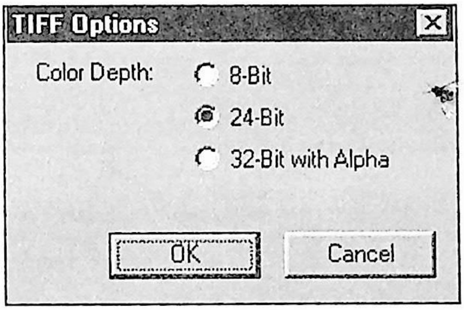


איור 14
האפשרויות עבור קובץ PICT.

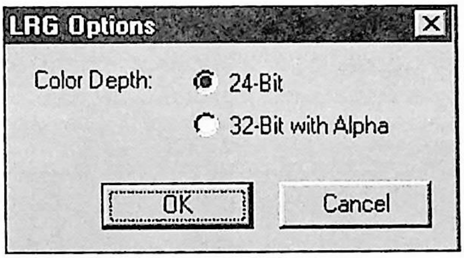
איור 15
האפשרויות עבור קובץ Targa.



איור 16
האפשרויות עבור קובץ TIFF.



איור 17
האפשרויות עבור קובץ LRG.



חדש בפריהנד 8

אם ברצונך לייצא מספר גדול של קבצים שונים עם הגדרות זהות, יהיה זה מייגע למדי לקבוע את ההגדרות מחדש בכל פעם. כדי לחסוך בעבודה, תוכל להשתמש בפקודה Export Again (ייצוא בשנית).

שימוש בפקודה Export Again (ייצוא בשנית)

1 בחר בפקודה Export < File עבור הקובץ הראשון וקבע את כל ההגדרות המתאימות.

2 שמור את הקובץ בדרך הרגילה.

3 פתח את הקובץ השני ובחר בפקודה Export Again < File. תיבת הדו-שיח של הייצוא תיפתח עם אותן הגדרות שנעשו עבור הקובץ הקודם.

4 שמור את הקובץ. חזור על הפעולה עבור כל אחד מהקבצים שברצונך לייצא.

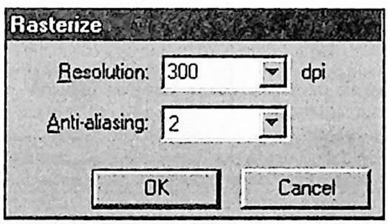
חדש בפריהנד 8

בנוסף לייצוא קובץ בפורמט מרושת (Rasterized) כדוגמת TIFF או PICT, תוכל גם להשתמש בפקודה Rasterize כדי להמיר את הפריטים שבחרת לתמונות מבוססות פיקסלים.

רישות תמונה

1 בחר בעצמים שברצונך להמיר.

2 בחר בפקודה Rasterize < Modify (שינוי < רישות). תיבת הדו-שיח Create PICT Image (יצירת תמונת PICT) תופיע על המסך (ראה איור 18).



איור 18

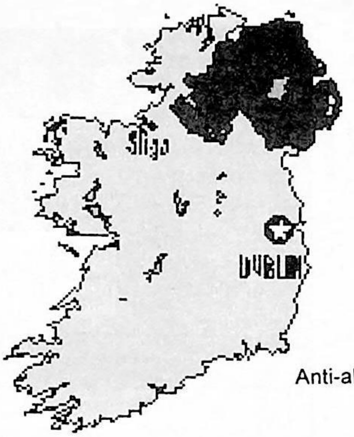
תיבת הדו-שיח של Create PICT Image (יצירת תמונת PICT), מבקרת את דרך המרתה של עבודה לתמונת PICT ביט-מפ.

3 קבע את הרזולוציה הדרושה. מרבית ההדפסות משתמשות ברזולוציה של 300dpi.

4 קבע את ערך ה-Anti Aliasing. כדי להחליק את הקווים ואת השוליים באמצעות טשטוש מועט.

5 לחץ OK. העצם יהפוך לתמונה מרושתת (ראה איור 19), שתולה בקובץ.

איור 19
שימוש בפקודה Resize (שינוי גודל) בשתי רזולוציות שונות ובערכי Anti Aliasing (החלקת שוליים שונים).



,72dpi
ללא Anti-alias



,300dpi
2 Anti-alias

טיפ

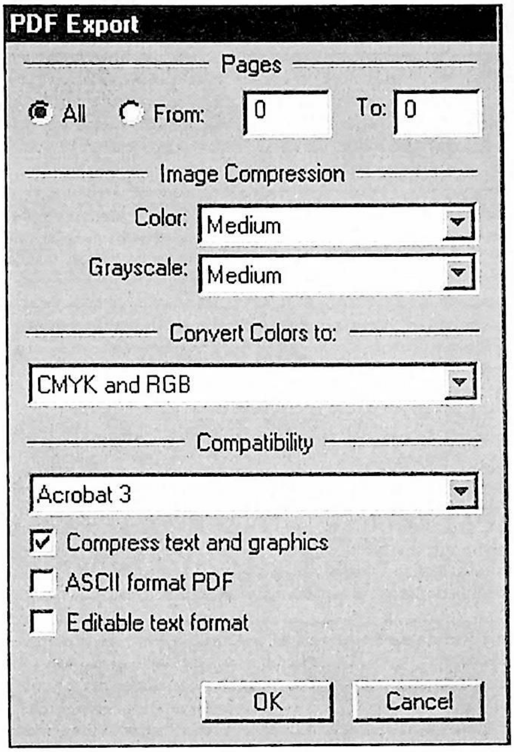
> אם אתה משתמש בפוטושופ, תוכל להעתיק ולהדביק או לגרור ולהניח גרפיקה - ישירות מפריהנד לפוטושופ. יש בידיך האפשרות להדבקה כפיקסלים על שכבת פוטושופ או כנתיב בתבנית Path (נתיבים) של פוטושופ.

פריהנד מאפשרת גם לשמור מסמכים במתכונת PDF (Portable document format) של Adobe Acrobat.

ייצוא קובץ Acrobat PDF

1 בחר ב-PDF מן התפריט הנפתח Format.

2 לחץ על הלחצן Setup כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של ייצוא PDF (ראה איור 20).



איור 20
תיבת הדו-שיח של ייצוא קובץ PDF, מאפשרת לקבוע את מאפייניו של קובץ Acrobat.

3 בחר ב-All או בטווח עמודים רצוי לייצוא בקובץ PDF.

4 השתמש בתפריט הנפתח Color ב-Image Compression כדי להגדיר את כמות הדחיסה שתיושם על התמונות הצבעוניות.

5 השתמש בתפריט הנפתח Grayscale ב-Image Compression כדי להגדיר את כמות הדחיסה שתיושם על תמונות גווני האפור.

6 לחץ OK כדי לחזור לתיבת הדו-שיח Export בה תוכל לקרוא לקובץ ה-PDF בשם, ולשמור אותו.

20 גרפיקת Web ואנימציה



איור: ריי וילרוסה

פריהנד מספקת מגוון גדול יותר של תכונות מותאמות ל-Web מאשר מספקות תוכנות איור ועימוד דף אחרות. בין התכונות הללו ניתן למצוא את האפשרות ליצור קישורי URL, גרפיקת Web ואנימציית Web. תכונות Web אלה כלולות בגרסתה הבסיסית של פריהנד 8. אינך נזקק לשום תוספת כדי לבצע את כל הדוגמאות שבפרק זה. אם יש לך עניין כלשהוא בגרפיקת Web, פרק זה הוא כל אשר דרוש לך ללמוד.

הפרק הבא דן בתוספת Xtra מיוחדת בשם Insta.html שמאפשרת להמיר קובצי פריהנד לאתרי גרפיקה מושלמים. תוספת זו ניתנת לרכישה כחלק מחבילת התוכנה Design in Motion של חברת Macromedia הכוללת את FreeHand 8, Flash 2 ו-Insta.html. אם ברצונך ליצור דפי Web מסוגננים ומתוחכמים, יהיה עליך לקרוא גם את הפרק הבא בנוסף לפרק זה.

בפרק זה תלמד כיצד:

- לייבא צבעי Web-safe.
- ליצור קישורי URL לאלמנטים של פריהנד.
- לשמור קבצים בפורמט Flash 2.
- ליצור אנימציית Flash.
- ליצור גרפיקת Web ביט-מפ.
- להגדיר מאפייני GIF.
- להגדיר מאפייני JPEG.
- להגדיר מאפייני PNG.

טיפים

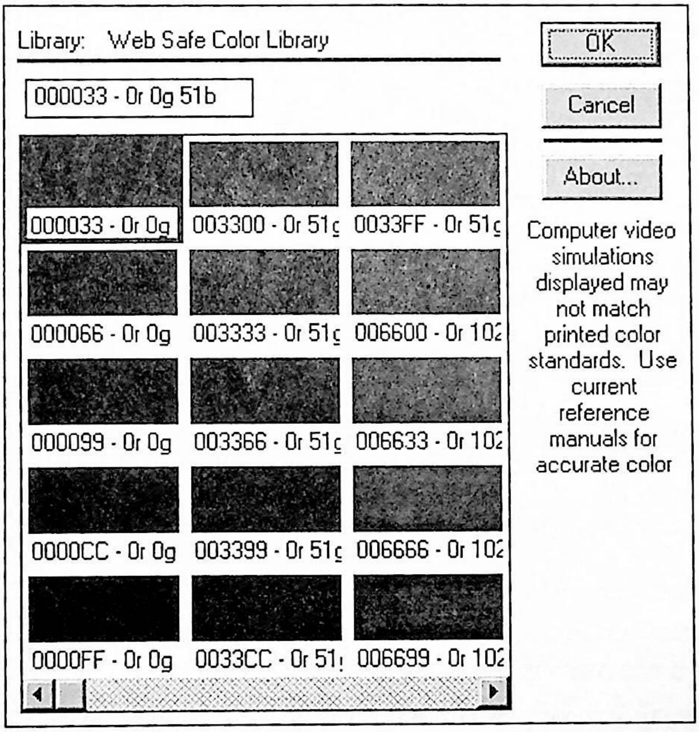
- טכנולוגיית דפי Web משתנה בצורה דרמטית חדשות לבקרים. כל חודש מביא תכונות חדשות, טכניקות ופורמטים. אם הדפדפן שלך מציג לך מידע חדש אודות גרפיקת Web, כדאי שתשתמש בו.
- למידע נוסף אודות תכנון גרפיקת Web, ראה בספר **קורל-דרו 8 - למד ב-24 שעות** בהוצאות פוקוס.

בעת יצירת גרפיקה עבור שימוש ב-Web עליך לקחת בחשבון את סוג הצבעים במסמך שלך ואת מספרם. ככל שיגדל מספר הצבעים בעבודתך, כך יתמשך הזמן שיידרש להציגה בדפי Web.

אתה גם עלול לבחור בצבע הנמצא מחוץ לתחום הצבעים שניתנים להצגה, דבר שיכול לגרום להזזת הצבעים מאלה שאליהם התכוונת באמת. התוצאה, עלולה להיות בלתי נסבלת. למרבית המזל, פריהנד מאפשרת להגביל את טבלת הצבעים לצבעים עמידי Web (Web-safe).

ייבוא צבעים Web-safe (עמידי Web)

1 השתמש בתפריט הנפתח Options של Color List (רשימת הצבעים) כדי לבחור ספריה Web Colors Library. הספריה שכוללת 216 צבעים תופיע על המסך (ראה איור 1).



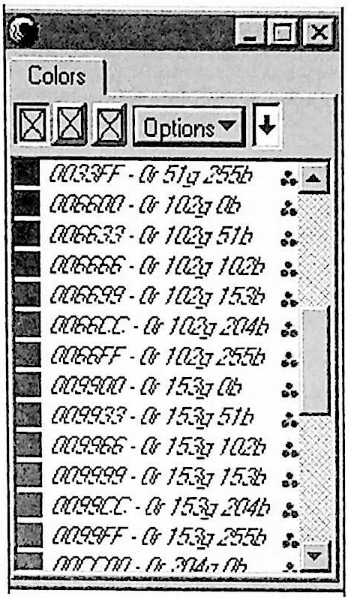
איור 1

ספריית הצבעים Web Safe Color Library, מאפשרת לבחור עד 216 צבעים שניתנים לשימוש בגרפיקת Web.

2 לחץ על המקש Shift כדי לבחור בכל הצבעים שדרושים לך במסמך.

טיפ דפי Web מוצגים מהר יותר כאשר הם מעוצבים במספר קטן של צבעים.

3 לחץ OK. הצבעים שבחרת יופיעו ברשימת הצבעים (ראה איור 2).



איור 2
צבעי עמידי Web (Web-safe) מוצגים ב-Color List בצרוף ערכיהם ההקסה-דצימליים וערכי ה-RGB שלהם.

טיפ

רשימת הצבעים עמידי ה-Web תציג את ערכיהם ההקסה-דצימליים ואת ערכי ה-RGB שלהם. הערכים ההקסה-דצימליים משמשים בשפת HTML (HyperText Markup Language) כתגיות לציון צבעים.

לאחר שהעתקת את צבעי Web-safe אל רשימת הצבעים, עליך להישמר מליצור צבעים אחרים שאינם כלולים בין הצבעים הללו.

עבודה עם צבעים Web-safe

- השתמש במסמך רק בצבעים מה-Color List.
- אל תשתמש באפשרות ב-Color Mixer (מערבל הצבעים) או בתבנית Tint (דילול הצבע) כדי ליצור צבעים חדשים או לשנות צבעים קיימים.
- המנע משימוש במיזוגים (Blends) ובמעברי צבע מדורגים (Gradients), אלא אם כן מובן לך כיצד הם ישתנו כאשר תייצא אותם כגרפיקת Web (ראה עמוד 365-366).

פריהנד מאפשרת להפוך עצם לקישור עבור כתובת URL. פירושו של דבר הוא שכאשר הגרפיקה שלך תוצג ב-Web, מישהו יוכל ללחוץ על העצם המקושר ולפתוח דף Web חדש. לפני שתקשר עצמים לכתובות URL, עליך להגדיר את כתובת ה-Web בתבנית URL של פריהנד.

הוספת כתובת לתבנית URL

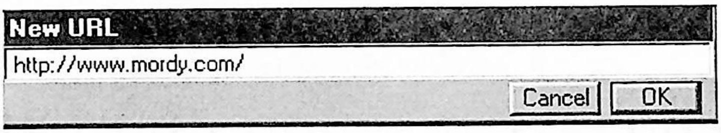
1. פתח את העבודה המיועדת לדף ה-Web.
2. בחר ב-Window > Xtras > URL Editor (חלון > תוספות > עורך URL). תבנית ה-URL תופיע על המסך (ראה איור 3).



איור 3
התבנית URLs מאחסנת במסמך כתובות Web.

יצירת URL חדש

1. בחר ב-New מן התפריט הנפתח Options כדי להציג את תיבת הדו-שיח של URL חדש (ראה איור 4).



איור 4
תיבת הדו-שיח של URL חדש, מאפשרת להקליד את כתובת ה-URL עבור כל קישור שתרצה עבור גרפיקת Web שלך.

2. הקלד את כתובת הקישור בשדה URL.
3. אם תרצה להוסיף כתובות URL נוספות, בחר ב-New מן התפריט הנפתח Options והקלד את הכתובות הנוספות.

טיפים

- במקום לשוב ולהקליד כתובות ארוכות עם שינויים קטנים בלבד, השתמש בפקודה Duplicate (שכפול) מן התפריט הנפתח Options ולאחר מכן, בחר בפקודה Edit כדי לבצע את השינויים.
- השתמש בפקודה Remove (הסרה) מן התפריט Options כדי להסיר כתובות URL שאינן דרושות.

לאחר שכתובות ה-URL נמצאות בתבנית, תוכל ליישם אותן על עצמים.

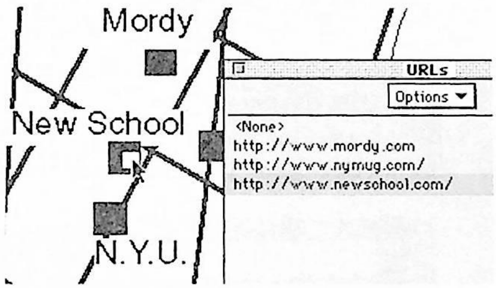
יישום URL על עצם

1 בחר בעצם או בעצמים.

2 לחץ על ה-URL בתבנית URL. העצם יקושר לכתובת זו.

או

גרור את הכתובת על פני העצם. ריבוע לבן יופיע בעת הגרירה. שחרר את לחצן העכבר כאשר הריבוע הלבן נוגע בעצם (ראה איור 5).

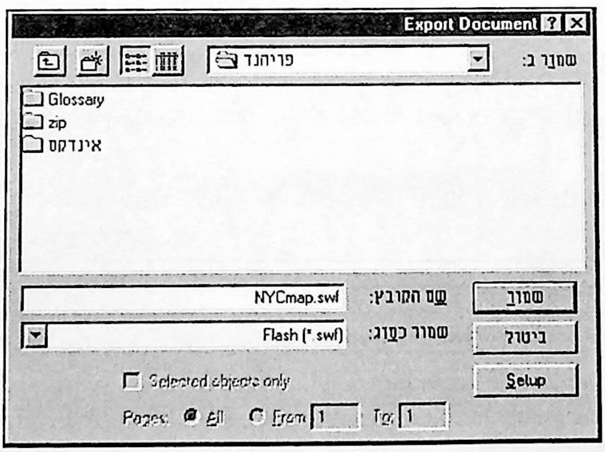


איור 5
כדי לקשר עצם ל-URL, גרור את הכתובת מהתבנית URL והנח אותה על העצם שברצונך לקשר.

תוכל לשמור קובצי פריהנד כקובצי Flash. קובצי Flash הינם קטנים יותר מקובצי גרפיקת Web אחרים. ניתן גם להגדילם כדי להתבונן בפרטים. קובצי Flash יכולים להכיל תמונת מסגרת בודדת או אנימציה.

ייצוא תמונת מסגרת בודדת לקובץ Flash

1 בחר בפקודה File < Export. תיבת הדו-שיח של ייצוא הקבצים תופיע על המסך (ראה איור 6).



איור 6
תיבת הדו-שיח Export Document (ייצוא מסמך), לקובצי Flash.

2 לצורך קריאת שם לקובץ, השתמש בכללים המתאימים לשרת שבו יימצא הקובץ.

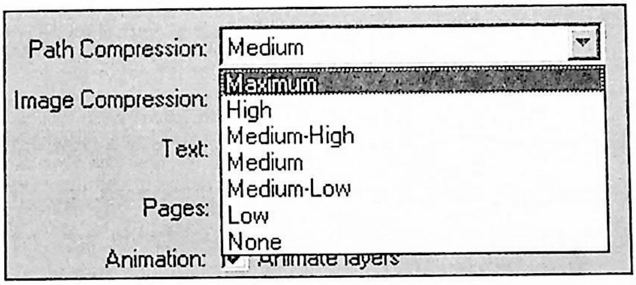
טיפ

בעוד שמקינטוש וחלונות מאפשרים להשתמש בשמות קבצים שמכילים את הסימן רווח, מערכות UNIX משתמשות בקבצים ששמותיהם באותיות קטנות בלבד (lowercase) וללא רווחים ביניהן.

3 השתמש בתפריט הנפתח Format כדי לבחור בפורמט Flash 2 SWF.

4 לחץ על הלחצן Options (מקינטוש) או על הלחצן Setup (חלונות) כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של אפשרויות Flash.

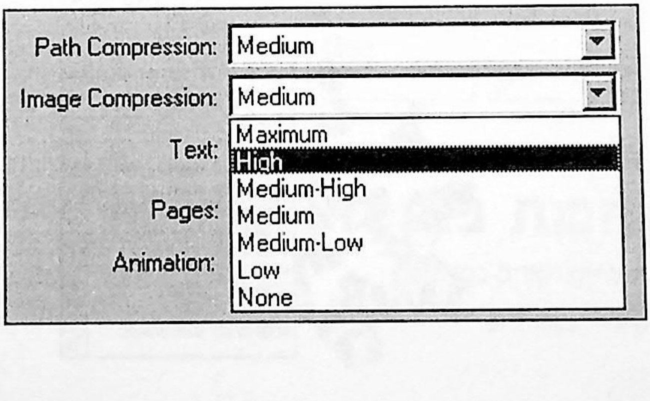
5 השתמש בתפריט הנפתח Path Compression (דחיסת הנתיב) כדי לקבוע את רמת הדיוק שתשמש להמרת נתיבי פריהנד לנתיבי Flash (ראה איור 7). None (ללא) תשיג את רמת הדיוק הגבוהה ביותר. ו-Maximum תיצור את הקבצים הקטנים ביותר.



איור 7

אפשרות Path Compression (דחיסת נתיב) עבור קובצי Flash.

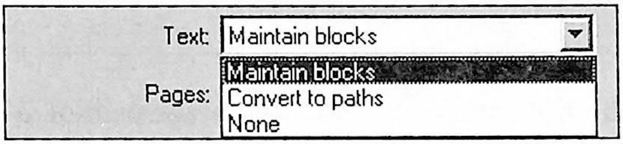
6 השתמש בתפריט הנפתח Image Compression (דחיסת התמונה) כדי לקבוע את רמת הדחיסה של תמונות ביט-מפ (ראה איור 8). None תיצור את התמונות באיכות הגבוהה ביותר ו-Maximum תיצור את הקבצים הקטנים ביותר.



איור 8

אפשרויות Image Compression (דחיסת תמונה) עבור קובצי Flash.

7 השתמש בתפריט הנפתח Text כדי לקבוע מה יקרה לגושי הטקסט (ראה איור 9). Maintain blocks תשמור את הטקסט במצב שניתן יהיה לערוך אותו ב-Flash. Convert to Paths תמיר את כל הטקסטים לציור ו-None תשמיט את הטקסט מהקובץ.



איור 9
אפשרויות ה-Text blocks (גושי טקסט) עבור קובצי Flash.

8 בטל את האפשרות Animation (אנימציה).

9 לחץ OK, ולחץ Export. הקובץ מיוצא וניתן כעת לפתיחה ב-Flash או לשמש כחלק מדף Web.

תוכל גם להשתמש בפריהנד כדי ליצור אנימציית Flash עבור ה-Web. ניתן ליצור אנימציה על ידי הנחת התמונה בשכבות רבות או על ידי הנחתה על מספר דפים.

יצירת אנימציה בשכבות

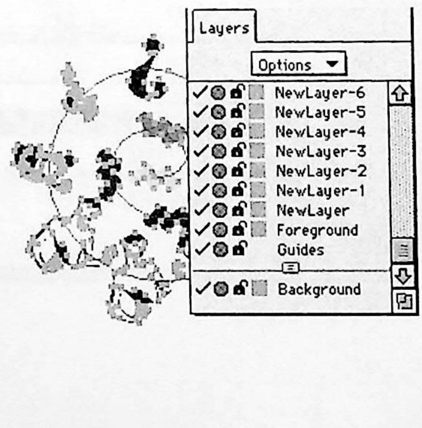
1 יישם את הפקודה Blend על שניים או שלושה עצמים.

2 קבע את מספר צעדי המיזוג (steps) כדי לקבוע כמה מסגרות אנימציה ייווצרו.

3 כדי לבקר את התנועה, צייר נתיב שלאורכו ינועו העצמים.

4 בחר בנתיב ובמיזוג ויישם את הפקודה Join Blend to Path (יישור מיזוג עם נתיב).

5 בחר בנתיב ובחר בפקודה Xtras > Animate > Release to Layers (תוספות > אנימציה > חלוקה לשכבות) (ראה איור 10). פקודה זו תפריד את המיזוג ותניח כל עצם בשכבה נפרדת. עתה, אפשר לייצא את הקובץ לאנימציית Flash (ראה איור 11).



איור 10
תוצאת יישום הפקודה Release to Layers (חלוקה לשכבות), על מיזוג. במקום בשכבה אחת, המיזוג מחולק למספר רב של שכבות.

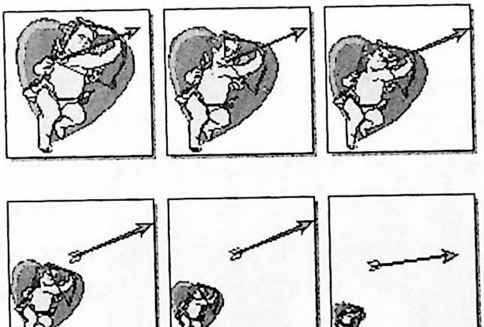


איור 11
שימוש במיזוג כאנימציה יוצר את האפקט של עצם אחד מתאחד עם משנהו. הנחת המיזוג על נתיב, מבקרת את תנועתו של אפקט האיחוד.

יצירת אנימציית דפים

1. הכן ציור על משטח העבודה.
2. שכפל את הדף ושנה מעט את הציור בדף החדש.
3. המשך לשכפל דפים ולבצע עליהם שינויים קטנים. כל אחד מדפי המסמך יהפוך למסגרת אנימציה (ראה איור 12). כעת תוכל לייצא את הקובץ כאנימציה.

איור 12
שימוש בכמה דפים מאפשר להשתמש בכל דף כמסגרת אנימציה.



תכונות נתמכות באנימציית Flash

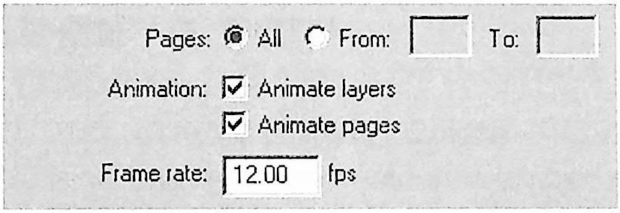
- מילויים וקווים בסיסיים.
- מילויי מדורגים.

- קובצי TIFF של צבעי Index או RGB ותמונות שתולות (GIF, JPEG, PNG).
- נתיבים שמוזגו.
- נתיבים מורכבים (כולל טקסטים שהומרו לנתיבים).
- בלוקים של טקסט.

לאחר שהכנת את עבודתך כמיזוג או כמסמך רב דפים, תשתמש באפשרויות האנימציה כדי לקבוע את צורתה הסופית של האנימציה.

ייצוא אנימציה מרובת מסגרות

1 בחר בפקודה File < Export (קובץ < ייצוא) ופתח את תיבת הדו-שיח של אפשרויות Flash (ראה איור 13).



איור 13

תיבת הדו-שיח של אפשרויות Flash.

2 אם יש לך מסמך רב דפים, בחר ב-All (הכל) או קבע בשדות From (מ-) ו-To (אל) את טווח הדפים הרצוי.

3 סמן את האפשרות Animate Layers כדי להשתמש בכל אחת מהשכבות כמסגרת אנימציה בודדת.

4 סמן את האפשרות Animate Pages כדי להשתמש בכל אחד מדפי המסמך כמסגרת אנימציה.

5 בשדה Frame rate (מספר המסגרות) קבע את מספר המסגרות לשנייה (fps). תוכל לקבוע כל מספר בין 0.01 ל-120.

טיפ מספר המסגרות המומלץ לגרפיקה חלקה הוא 12fps.

6 לחץ OK כדי לעזוב את תיבת האפשרויות ולחץ על הלחצן Export. הקובץ יכול להיפתח ב-Flash או לשמש כחלק מדף Web.

תוכל לפתוח ולהתבונן בקובצי אנימציית Flash באמצעות התוכנה Flash 2. תוכל גם להתבונן באנימציה באמצעות התוכנה Flash Player המשווקת ביחד עם FreeHand 8.

התבוננות באנימציית Flash

1 גרור את קובץ Flash המיוצא והנח אותו על הסמל Flash Player בתוך תיקיית FreeHand (ראה איור 14).



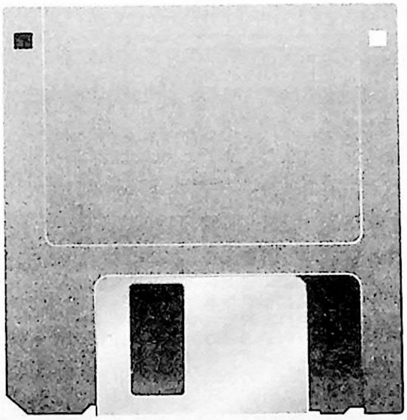
איור 14

גרור קובץ Flash על סמל היישום Flash Player כדי להתבונן בו.

2 השתמש בפקודות התפריט Play כדי להתבונן באנימציה.

טיפ

אם בתוכנת הדפדפן שלך מותקן Plug-in של Flash, תוכל לגרור את קובץ האנימציה ישירות אל חלון הדפדפן כדי לראות את האנימציה.



איור: אבי וייסמן

שניים מהיתרונות בשימוש בקובצי Flash ב-Web הינם גודליהם הקטנים של הקבצים והאפשרות להגדיל תמונה. אולם, מאחר שקובצי Flash דורשים Plug-in מיוחד לדפדפן, תרצה אולי, לשמור את קובציך בפורמט אחר. פריהנד מאפשרת לייצא קבצים במתכונות ביט-מפ שונות המתאימות לשימוש ב-Web.

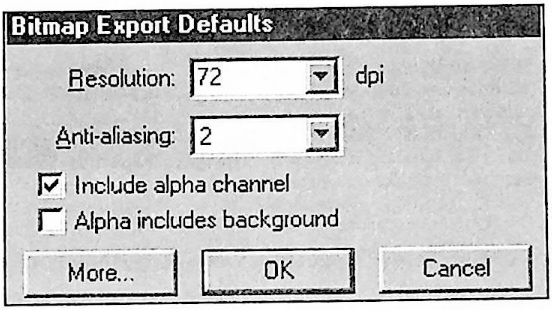
שמירת קובץ כביט-מפ

1 הכן את הציור שברצונך לשמור במתכונת ביט-מפ.

2 בחר בפקודה File < Export.

3 בחר בפורמט GIF, JPEG או PNG מן התפריט הנפתח Format.

4 לחץ על הלחצן Setup (לפרטים נוספים אודות ייצוא, ראה בעמודים 344-348). ברירות המחדל של ייצוא ביט-מפ, יופיע על המסך (ראה איור 15).



איור 15
תיבת הדו-שיח של ייצוא ביט-מפ מאפשרת לקבוע אפשרויות כלליות לייצוא קבצים במתכונות Web שונות.

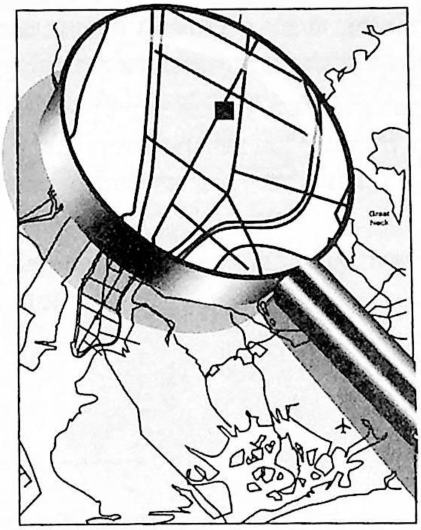
5 השתמש בתפריט הנפתח Resolution (רזולוציה) או הקלד בשדה את הרזולוציה הרצויה. עבור מרבית גרפיקות ה-Web ערך זה אינו צריך להיות גבוה מ-72.

6 השתמש בתפריט הנפתח Anti-Aliasing כדי לקבוע את כמות הריכוך שתיושם על התמונה (לפרטים נוספים אודות Anti-Aliasing ראה בעמוד 348-349).

7 כדי ליצור ערוץ אלפא שניתן יהיה להשתמש בו כמסיכה לתמונה, סמן את האפשרות Include alpha channel.

8 כדי לכלול את שטח הרקע בערוץ האלפא, סמן את האפשרות Alpha includes background.

9 השתמש בלחצן ...More כדי לפתוח את תיבת האפשרויות עבור כל אחד מפורמטי ביט-מפ השונים. הגדר את האפשרויות ושמור את הקובץ.

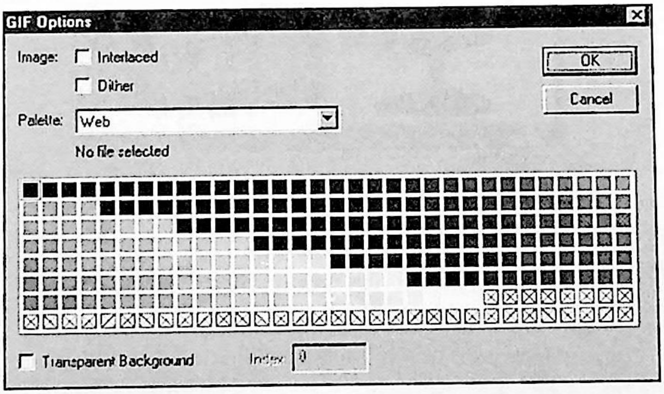


איור: ס. כהן

לאחר שהגדרת את מאפייני הביט-מפ, עליך לקבוע את האפשרויות המיוחדות לפורמט שבחרת. אחד מהפורמטים המקובלים ביותר בגרפיקת Web הוא הפורמט GIF.

קביעת מאפייני GIF

1 לחץ על הלחצן More בתיבת הדו-שיח של ייצוא ביט-מפ. תיבת האפשרויות של GIF תופיע על המסך (ראה איור 16).



איור 16

אפשרויות ה-GIF נותנות בידך את האפשרות לקבוע כיצד תוצג התמונה בדף ה-Web. ריבוע הצבע הנבחר (מוקף בעיגול) מראה איזה צבע בתמונה יהפוך לשקוף.

2 השתמש בתפריט הנפתח Palette (טבלה) כדי לבחור את טבלת צבעי Web - Web Palette. טבלה זו מגבילה את מספר הצבעים לצבעים עמידי Web.

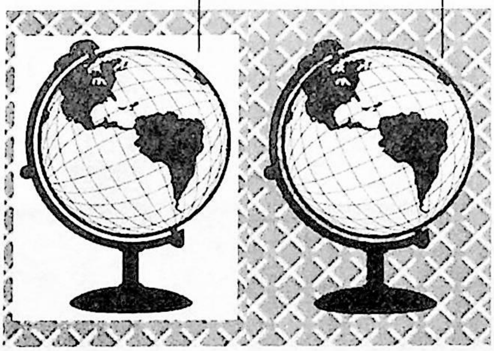
3 סמן את האפשרות Dither (פיזור) אם לא השתמשת בצבעים Web-safe (עמידי Web) ואתה רוצה להמיר את הצבעים, למקבילה החזותית הקרובה ביותר. בטל את האפשרות Dither אם אתה רוצה שצבעים שאינם Web-safe ייוצגו באמצעות צבעי Web הקרובים אליהם ביותר.

4 סמן את האפשרות Interlaced (שזירה) כדי ליצור תמונה שמופיעה כמעט מייד באיכות נמוכה והולכת ונבנית בהדרגה.

טיפ

> תמונות שזורות (interlaced) מציגות בפנֵי המתבונן את המראה הכללי שלהן ומאפשרות לו להחליט האם להמתין עד לטעינתן הסופית או ללחוץ על מקש קישור ולעבור לדף אחר.

5 סמן את האפשרות Transparent Background (רקע שקוף) כדי ליצור תמונה שתוצג בדף ה-Web עם רקע שקוף (ראה איור 17).



איור 17

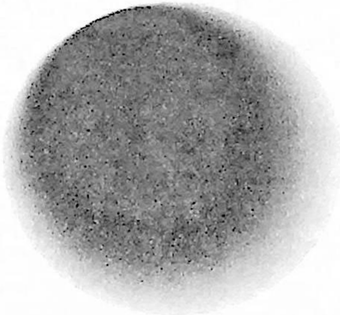
ההבדל בין תמונה ללא רקע שקוף (משמאל) לבין תמונה עם רקע שקוף (מימין).

6 בחלון דוגמיות הצבעים, לחץ על דוגמית הצבע שברצונך להופכו לשקוף. לתמונה שמונחת על רקע לבן, בחר בדוגמית הלבנה (ראה איור 16).

טיפ

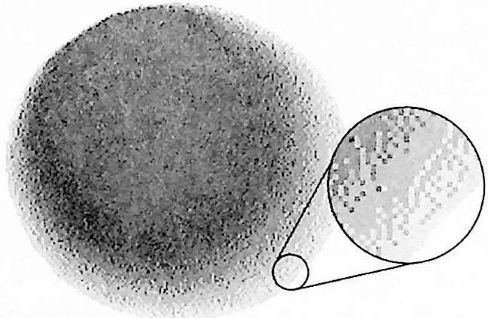
> כאשר תבחר בצבע הרקע השקוף, ודא שהצבע אינו נמצא בתוך התמונה כדי שחלק זה לא יהיה שקוף גם כן.

הדרך הטובה ביותר להגביל את מספר הצבעים בגרפיקת Web היא על ידי שימוש בצבעים מתוך רשימת הצבעים Web-safe בלבד, מבלי ליצור צבעים חדשים באמצעות מיזוגים ומעברי צבע. אם תבחר להשתמש בצבעים שאינם ברשימת הצבעים הזאת, תיצור צבעים שיימצאו מחוץ לתחום הצבעים עמידי Web. במקרה כזה עליך להבין כיצד הצבעים מומרים (ראה איורים 18-20).



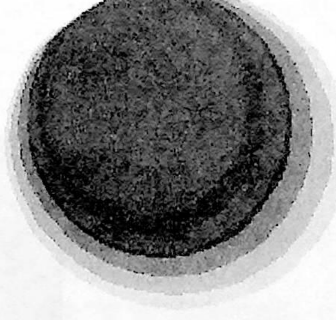
איור 18

מיזוג בין שני צבעים Web-safe יוצר צבעים נוספים בין צבעי ה-Web המקוריים.



איור 19

כאשר מיזוג מומר והאפשרות Dither מופעלת, השטח שבין צבעי ה-Web המקוריים מקבל מראה מנוקד בעת שהצבעים המקוריים יוצרים פיזורי צבע ביניהם.



איור 20

כאשר מיזוג מומר והאפשרות Dither אינה מופעלת, מופיעות על השטח שבין צבעי ה-Web המקוריים מעין רצועות עם שינויי צבע חדים ביניהן.

צבעים מפוזרים (Dithered)

פיזור (Dither) הוא התהליך שגורם למעט צבעים להיראות כאילו שהם צבעים רבים. לדוגמה, Dither בין אדום לצהוב, משמעותו שנקודות אדומות יוצבו לצד נקודות צהובות. מיזוג שווה בין הנקודות האדומות והנקודות הצהובות ייצור צבע כתום. יותר אדום והצבע ייראה אדום-כתום. יותר צהוב והצבע ייראה כצהוב-כתום.

פיזור הוא הדרך הטובה ביותר כדי לשמר את מראיהם של מיזוגים בגרפיקת Web (ראה איור 19).

פיזור אינו מתאים לשטחי צבע אחידים ויש להימנע מלהשתמש בו במקרים של צבעים כאלה.

צבעים בלתי מפוזרים (Nondithered)

כאשר הצבעים אינם מפוזרים הם מומרים לצבעי ה-Web הקרובים אליהם ביותר. ולפיכך, צבע אדום כהה עלול להפוך לחום וצבע ירוק בהיר עלול להיות כהה יותר. בעת עבודה בצבעים שטוחים הדבר יכול לפעול כשורה אולם עליך לקחת בחשבון שצבע מסוים עלול לעתים להיות מוזז לצבע Web הקרוב ולהיראות דומה למדי לצבע אחר בתמונה.

כאשר מיזוגים ומעברי צבע אינם מפוזרים (Dithered) עלולים להיות שינויים חדים בין הצעדים השונים שבמיזוג ומאחר שזו תופעה בלתי רצויה, רצוי שתשתמש במקרים כאלה באופציה Dither (ראה איור 20).

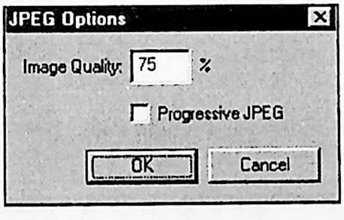
פורמט נוסף שמקובל ב-Web הוא JPEG.

הגדרת מאפייני JPEG

1 בחר בפקודה Export <File.

2 ודא שבחרת ב-JPEG מן התפריט הנפתח Format בתיבת הדו-שיח של הייצוא.

3 לחץ על הלחצן ..More בברירות המחדל של ייצוא ביט-מפ. תיבת הדו-שיח של אפשרויות JPEG תופיע על המסך (ראה איור 21).



איור 21

אפשרויות JPEG נותנות בידיך את האפשרות לקבוע את איכות התמונה ואת צורת הצגתה ב-Web.

4 קבע את האחוזים עבור Image Quality (איכות התמונה).

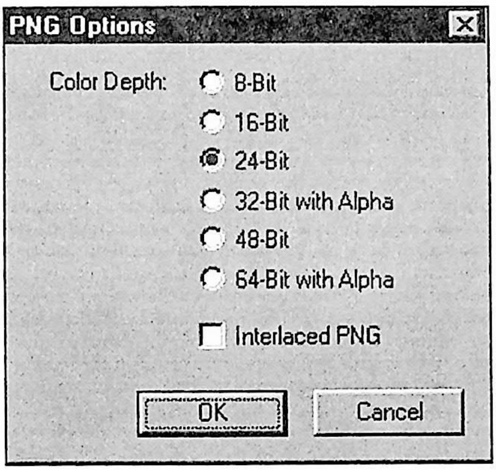
5 סמן את האפשרות Progressive JPEG כדי ליצור אפקט דומה לזה שנוצר על ידי Interlaced GIF (GIF שזור), המציג את התמונה מייד באיכות ירודה ומשפר את התצוגה תוך כדי טעינתה.

טיפ הקטנת איכות התמונה מקטינה את גודל הקובץ.

הגדרת את מאפייני PNG

1 ודא ש-PNG נבחר בתפריט הנפתח Format שבתיבת הדו-שיח של הייצוא.

2 לחץ על הלחצן ..More בברירות המחדל של ייצוא ביט-מפ. תיבת הדו-שיח של אפשרויות PNG תופיע על המסך (ראה איור 22).



איור 22
אפשרויות PNG נותנות בידיך את האפשרות לקבוע את איכות התמונה ואת צורת הצגתה ב-Web.

3 בחר את האפשרות המתאימה עבור Color Depth (עומק הצבע). עבור מרבית גרפיקות ה-Web אינך נזקק ליותר מ-24 bit ולעתים קרובות יספיקו גם 8 bit. הרמות הגבוהות יותר של עומקי צבע נדרשות להדפסות באיכות גבוהה.

טיפ עומקי צבע נמוכים ייצרו קבצים קטנים יותר שיוצגו ביתר מהירות בדפי Web. נסה את התמונות שלך בעומקי הצבע הנמוכים ביותר והשתמש בעומק הצבע הקטן ביותר האפשרי.

4 סמן את האפשרות Interlaced PNG כדי ליצור אפקט דומה לזה שנוצר על ידי Interlaced GIF (GIF שזור), המציג את התמונה מייד באיכות ירודה ומשפר את התצוגה תוך כדי טעינתה.

21 Insta.Html



איור: איאן וויי

Insta.Html הוא תוספת מיוחדת לפריהנד שמאפשרת למעצבים להמיר מסמכי פריהנד לדפי Web. תוספת זאת כלולה בחבילת התוכנה Design in Motion של חברת Macromedia, הכוללת גם את התוכנות FreeHand ו-Flash 2. עם Insta.Html תוכל ליצור דפי Web מבלי להשתמש בשפת HTML.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להגדיר את העדפות Insta.Html
- להגדיר את מאפייני המסמך, את שם קובץ המסמך ואת התיקיות של התמונות וקובצי HTML. תלמד גם אודות צבעי אלמנטים במסמך ואודות תמונות רקע.

- לערוך קוד מותאם אישית.
- להמיר טקסט וגרפיקה לקובצי תמונה.
- ליצור רקע שקוף.
- להוסיף כתובת URL לעורך ה-URL.
- ליצור קישור URL.
- להכניס פריט עם קוד מותאם אישית.
- לשמור דפי פריהנד כקובצי HTML.

מונחי Web מקובלים

Browser (דפדפן) הוא יישום שמציג דפי Web. שני הדפדפנים המקובלים ביותר הינם Netscape Navigator ו-Internet Explorer.

HTML הינם ראשי התיבות של המונח HyperText Markup Language. זו היא שפת עריכה שהדפדפנים מתרגמים לתצוגה. Insta.Html ממירה קובצי פריהנד ל-HTML.

URL ראשי התיבות של המונח Uniform Resource Locator. זו היא הכתובת או המיקום של דף Web. לדוגמה, http://www.macromedia.com היא כתובת אתר הבית של חברת Macromedia ב-Web.

לפני שתמיר קובצי פריהנד לדפי Web, עליך לקבוע את ההגדרות להעדפות Insta.Html.

קביעת הגדרות ההעדפות של Insta.Html

1 בחר ב-Xtras < HTML < Insta.Html כדי לפתוח את התבנית Insta.Html - אם, כמובן, מותקנת אצלך התוכנה (ראה איור 1).

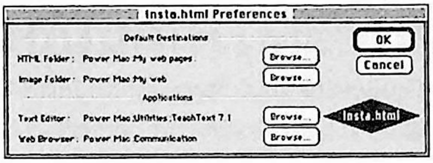
איור 1
התבנית Insta.Html.



2 מן התפריט הנפתח Export Options (אפשרויות הייצוא) בחר ב-Preferences כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של ההעדפות (ראה איור 2).

איור 2

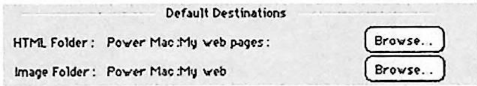
תיבת הדו-שיח של העדפות Insta.Html.



3 לחץ על הלחצן HTML Folder Browse (ראה איור 3) ובחר בתיקיה בה תרצה לשמור את קובצי HTML.

איור 3

הלחצנים Browse (עיון) מאפשרים להגדיר את מיקומן של התיקיות לקובצי HTML ולקובצי התמונות.



4 לחץ על הלחצן Image Folder Browse ומצא את התיקיה בה תרצה ש-Insta.Html ישמור את קובצי התמונות.

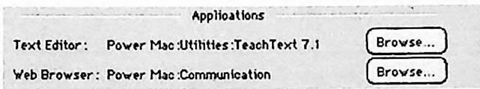
טיפ

> לאחר שהוגדרו התיקיות עבור קובצי ה-HTML והתמונות, אל תזיז את הקבצים למיקומים אחרים. אם הקבצים יוזזו, הדפדפן לא יהיה מסוגל למצאם. אם ברצונך לבצע שינויים, הגדר מחדש את התיקיות באמצעות תיבת הדו-שיח או באמצעות ה-Document Properties (מאפייני המסמך), ראה עמוד 372.

5 לחץ על הלחצן Text Editor Browse (ראה איור 4). עתה, מצא את היישום שבו תרצה להשתמש כדי להוסיף לקובץ, קודים של HTML.

איור 4

הלחצנים Browse (עיון) מאפשרים לקבוע את יישומי ברירת המחדל של עריכת הטקסט והדפדפן.



טיפ

> בסביבת עבודה על מחשב מקינטוש תוכל להשתמש ב-SimpleText או ב-Teach text כעורך טקסטים. בחלונות תוכל להשתמש בפנקס הרשימות (Notepad). יישומים אלה מותקנים במחשב ביחד עם מערכת ההפעלה.

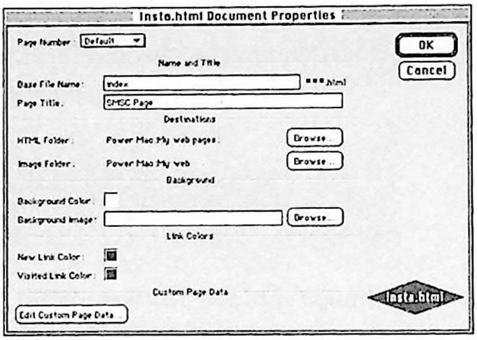
6 לחץ על הלחצן Web Browser (ראה איור 4) ומצא את תוכנת הדפדפן שבה תשתמש לתצוגת הדפים שתכין.

7 לחץ OK כדי לאשר את ההעדפות שקבעת.

לאחר הגדרת ההעדפות עבור דף ה-Web שלך, תוכל להגדיר את מאפייני המסמך.

הגדרת העדפות המסמך

1 בתבנית Insta.Html השתמש בתפריט הנפתח Export Options כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח Document Properties (מאפייני המסמך) (ראה איור 5).



איור 5

תיבת הדו-שיח של Document Properties (מאפייני המסמך).

2 השאר את ההגדרות בברירת המחדל כדי שהן ייושמו על כל דפי המסמך.

או

בחר בכל אחד מדפי המסמך והשתמש בתפריט כדי להגדיר את מאפייני המסמך עבור כל עמוד.

3 לחץ OK או המשך להגדיר את שאר מאפייני המסמך.

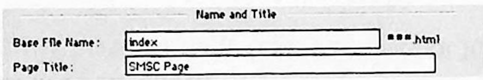
הגדרת שם המסמך

1 בשדה Base File Name (ראה איור 6) הקלד את שמו של קובץ דף הבית שלך.

טיפ

מרבית ספקי שירותי האינטרנט (ISP - Internet Service Providers) קוראים לדף זה בשם index.html. בדוק עם הספק כדי לוודא מה הוא השם המתאים להם. אינך חייב להוסיף את הסיומת html בסוף השם, Insta.Html תעשה זאת עבורך.

2 בשדה Page Title (ראה איור 6) הקלד את השם שברצונך להציג בסרגל הכותרת של חלון הדפדפן, כאשר יוצר הדף שלך.



איור 6

השדות Name and title (שם וכותרת) בתיבת הדו-שיח של מאפייני המסמך.

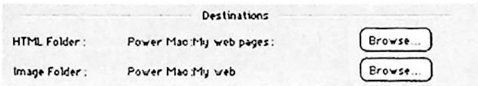
3 לחץ OK או המשך בהגדרת מאפייניו של מסמך אחר.

תוכל לדרוס את ההעדפות עבור תיקיות ה-HTML והתמונות, באמצעות תיבת הדו-שיח Document Properties.

שינוי תיקיות HTML ותמונות

1 לחץ על הלחצן HTML Folder Browse (ראה איור 7) כדי לדרוס את התיקיה שנבחרה בהעדפות. בחר בתיקיה אחרת.

2 לחץ על הלחצן Image Folder Browse (ראה איור 7) כדי לדרוס את התיקיה שנבחרה בהעדפות. בחר בתיקיה אחרת.



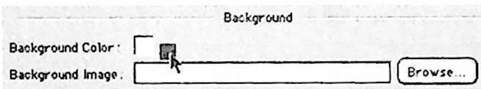
איור 7

הלחצנים HTML Folder ו-Image Folder בתיבת הדו-שיח של מאפייני המסמך.

Insta.Html מאפשרת גם לקבוע את הצבעים שבהם ישתמשו אלמנטים שונים במסמך.

הגדרת צבעי אלמנטים במסמך

1 קבע את צבע הרקע עבור הדפים על ידי גרירת דוגמית צבע מ-Color List או מ-Color Mixer אל ריבוע הצבע Background Color (ראה איור 8).



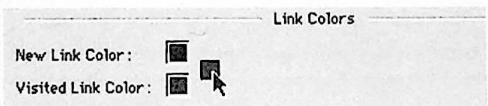
איור 8

גרור דוגמית צבע אל ריבוע הצבע Background Color, כדי לקבוע את צבע הרקע לדפי ה-Web.

טיפ

> השתמש בצבעים מן הספריה Web-safe כדי למנוע מצבעים לזוז אל צבעים חלופיים בעת שהמסמך יתורגם ל-HTML.

2 גרור דוגמית צבע מ-Color List או מ-Color Mixer אל ריבוע הצבע New Link Color (צבע הקישור החדש) (ראה איור 9). צבע זה הוא צבעם של טקסטים מקושרים, לפני הלחיצה עליהם.



איור 9

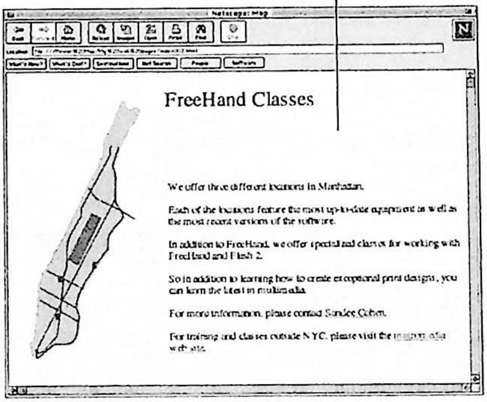
גרור דוגמית צבע על ריבוע הצבע New Link Color או Visited Link Color.

3 גרור דוגמית צבע עבור ריבוע הצבע Visited Link Color (צבע הקישורים שלאחר הביקור) (ראה איור 9).

4 לחץ OK או המשך להגדיר את שאר מאפייני המסמך.

הגדרת תמונת רקע

השתמש בלחצן Browse של Background Image כדי לבחור בקובץ GIF שישמש כאריח לריצוף רקע הדף (ראה איור 10). תוכל להשתמש בתמונה סרוקה או בציור פריהנד שיוצא כקובץ GIF.



איור 10

הגדרת תמונת רקע (Background Image) יוצרת מדגם חוזר של כעין ריצוף, ברקע הדף.

טיפ תמונות רקע מגדילות את נפח הקובץ ומאריכות את זמן טעינתו בדפדפן.

אפקטים מסוימים של Web, כמו למשל אנימציה, דורשים קוד HTML מותאם, בנוסף לקוד שמסופק על ידי Insta.Html.

עריכת קוד HTML מותאם

1 לחץ על הלחצן Edit Custom Data כדי לפתוח את עורך הטקסטים.

2 הקלד את קוד HTML המתאים.

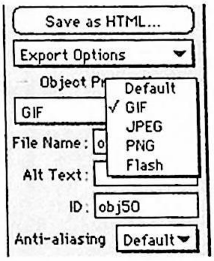
3 סגור את קובץ עורך הטקסטים. Insta.Html תשלב את הקוד בתוך קובץ ה-HTML.

לאחר שסיימת את עימוד הדפים, תגדיר כיצד הטקסטים והתמונות יומרו לקובצי תמונות.

המרת גרפיקה וטקסט לקובצי תמונות

1 בחר בטקסט או בגרפיקה להמרה.

2 בתבנית Insta.Html השתמש בתפריט Object Properties (מאפייני העצמים) כדי לבחור בפורמט הגרפי (ראה איור 11).



איור 11
הפורמטים להמרת טקסטים וגרפיקה.

טיפ

Default (ברירת מחדל), מיישם את פורמט הקובץ שנבחר בתיבת הדו-שיח של שמירת HTML (ראה עמוד 379-380).

3 בשדה File Name (שם הקובץ), הקלד שם לקובץ התמונה.

טיפ

Insta.Html תוסיף לשם את הסיומת המתאימה.

4 בשדה Alt Text בחר את הטקסט שברצונך להציג בעת טעינת התמונה.

טיפים

- אם הדפדפן אינו מצליח לטעון את התמונה, הוא יציג את הטקסט שהקלדת בשדה Alt Text.
- השדה ID משמש, בדרך כלל, לצורך קישור מספר זיהוי לתסריט Java (JavaScript) אולם, תוכל להשתמש בו גם כתווית לציון מספר התמונות.

5 אם יש צורך בכך, השתמש בתפריט הנפתח Anti-Aliasing כדי לקבוע את הריכוך של התמונות (ראה עמוד 348-349).

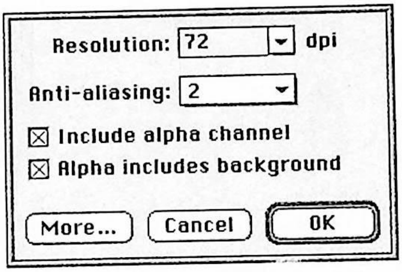
תוכל לקבוע את צבע הרקע של כל תמונה כשקוף.

הגדרת רקע שקוף

1 קבע את הפורמט הגרפי כ-GIF.

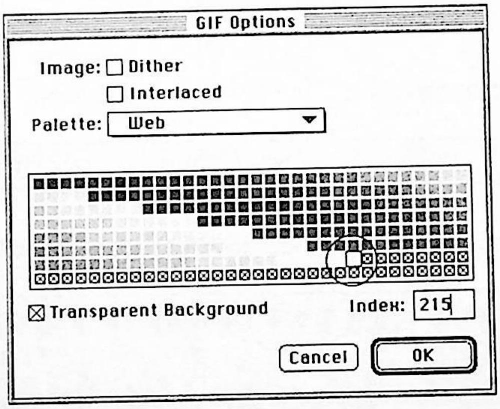
2 בחר בפקודה File < Export ובחר ב-GIF.

3 לחץ על הלחצן Setup וסמן את האפשרויות Include Alpha Channel ו-Alpha Includes Background (ראה איור 12).



איור 12
הגדר את אפשרויות הייצוא עבור תמונות ביט-מפ כדי להגדיר ל-Insta.Html כיצד להמיר את התמונות.

4 לחץ על הלחצן ...More כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של אפשרויות GIF וסמן את האפשרות Transparent Background (רקע שקוף) (ראה איור 13).



איור 13
תיבת הדו-שיח של אפשרויות GIF מאפשרת לקבוע את הצבע השקוף בתמונה (מוקף בעיגול).

5 לחץ על הצבע שברצונך לקבוע כשקוף.

6 לחץ OK כדי לסגור את שתי תיבות הדו-שיח.

7 לחץ Cancel כדי לסגור את תיבת הדו-שיח Export.

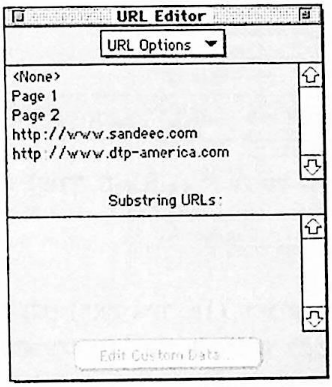
לאחר שיהיו בידיך דפי Web מוכנים, תוכל לקבוע בהם קישורים לאלמנטים שונים. קישורים מאפשרים לגולש ללחוץ על טקסט או על תמונה ולעבור למקום אחר, באותו אתר או באינטרנט. קישורים מאפשרים לגולש גם לשלוח דואר אלקטרוני ולטעון קבצים.

כדי להגדיר קישורים, עליך להוסיף אותם ל-URL Editor (עורך ה-URL).

טיפ עורך ה-URL של Insta.Html שונה מעורך ה-URL של פריהנד (ראה עמוד 355).

הוספת URL ל-URL Editor (עורך ה-URL)

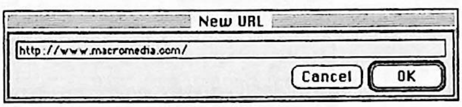
1 בתבנית Insta.Html השתמש בתפריט הנפתח Export Options, כדי לפתוח את עורך ה-URL (ראה איור 14).



איור 14
עורך ה-URL מאחסן את קישורי ה-URL עבור המסמך.

2 השתמש בתפריט הנפתח URL Options ובחר ב-New.

3 בתיבת הדו-שיח שתיפתח, הקלד את כתובת ה-URL (ראה איור 15).



איור 15
New URL הוא המקום בו נכתבים קישורי URL חדשים עבור המסמך.

4 לחץ OK כדי להוסיף את ה-URL לרשימה.

5 חזור על צעדים 2-4 כדי להוסיף את כל קישורי ה-URL הדרושים.

אפשרויות קישורי URL

שלושת הקישורים הנפוצים ביותר עבור URL הינם http, mailto ו-ftp.

Http הינם ראשי התיבות של HyperText Transfer Protocol, המשמש כדי לאפשר גישה לאתרי Web. לדוגמה, http://www.macromedia.com הוא כתובת ה-Web של אתר הבית של חברת Macromedia.

Mailto משמש למשלוח דואר אלקטרוני (e-mail). לדוגמה, mailto:sandee@aol.com הוא הקישור שאליו תוכל לשלוח דואר אלקטרוני למחבר הספר.

Ftp הינם ראשי התיבות של File Transfer Protocol. URL זה מאפשר למשתמשים לטעון קבצים. נניח שברצונך שמישהו יטען את הקובץ sandee.sit שנמצא בשרת Web בתיקיה הנקראת promo באתר ה-Web cohen.com. קישור ה-URL ייראה כך: ftp://ftp.cohen.com/promo/sandee.sit.

לאחר הוספת הקישורים, תוכל להקצות אותם לעצמים או לטקסטים.

הקצאת קישורי URL

1 בחר בעצם או בעצמים.

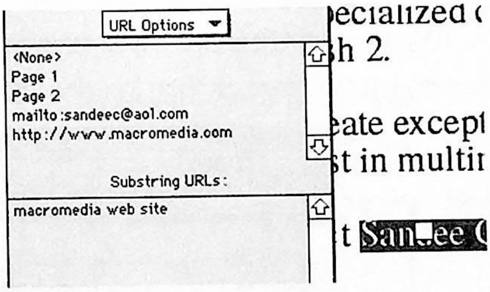
טיפ

· טקסט יכול להיבחר כגוש טקסט או כטקסט מואר בתוך גוש הטקסט.

2 פתח את URL Editor (עורך ה-URL) ולחץ על ה-URL שברצונך לקשר לעצם הנבחר.

או

גרור את הכתובת על העצם (ראה איור 16). ריבוע לבן יופיע בעת הגרירה. שחרר את הלחצן בעת שהריבוע יגע בעצם שברצונך לקשר.



איור 16
גרור URL מעורך ה-URL והנח אותו על עצם או על טקסט שברצונך ליצור עבורו קישור.

טיפים

- הצבע שיושם על קישורי URL יופיע רק לאחר המרת הקובץ ל-HTML.
- השתמש בקישורי דפים כדי להגדיר קישורים שמאפשרים לגולשים לעבור מדף לדף באתר.

3 חזור על הצעדים 1-2 כדי להקצות קישורי URL לכל העצמים שתרצה.

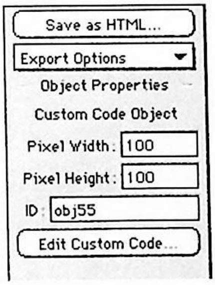
באמצעות תוספת קוד HTML מותאם תוכל גם לכלול פריטי מולטימדיה כדוגמת אנימציה Flash.

הוספת קוד HTML מותאם לפריט

1 השתמש בתפריט הנפתח Export Options כדי לבחור בפקודה Insert Custom Code Object.

2 יופיע מלבן.

3 השתמש בתבנית Insta.Html כדי להתאים את מידות הרוחב והגובה של העצם (ראה איור 17).



איור 17

בקרות הקוד המותאם.

4 לחץ על הלחצן Edit Custom Date כדי לפתוח את עורך הטקסטים.

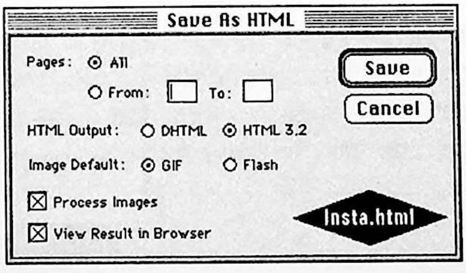
5 הקלד את קוד HTML המתאים.

6 סגור את קובץ עורך הטקסטים. הקוד ישולב, אוטומטית במסמך.

לאחר הגדרת הצבעים, המרת הטקסט והגרפיקה, הקצאת הקישורים והוספת קודי HTML מיוחדים, תשמור את עבודתך כקובץ HTML.

שמירת דפים כ-HTML

1 בתבנית Insta.Html, לחץ על Save as HTML, כדי לפתוח את תיבת הדו-שיח של שמירת HTML (ראה איור 18).



איור 18

תיבת הדו-שיח של Save as HTML.

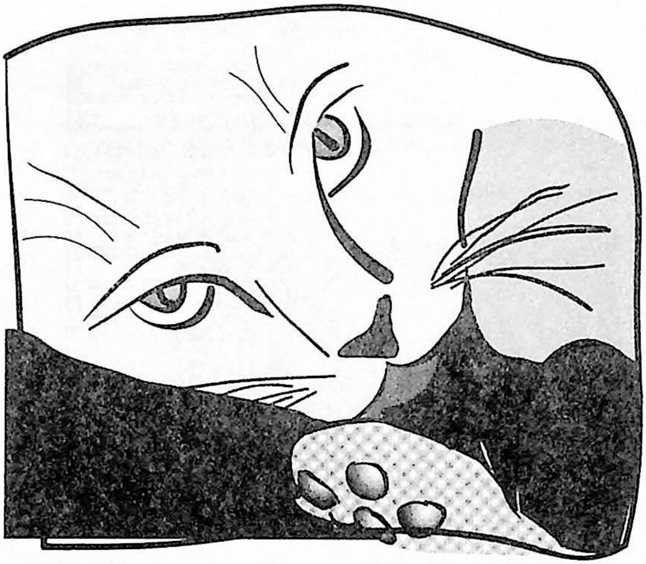
2 הגדר את מספר הדפים שיש להמיר.

3 סמן את אחת מהאפשרויות GIF או Flash של Image Default כדי לפקח על התמונות שהוגדרו כברירת מחדל ב-Object Properties (ראה עמוד 375).

4 לחץ על Process Images כדי לשמור את התמונות שיווצרו.

5 לחץ על View Result in Browser כדי לפתוח, אוטומטית, את הדפדפן שבחרת בהעדפות Insta.Html.

6 בחר ב-HTML 3.2 או ב-DHTML.



איור: איאן וויט

22 הדפסה



איור: דייל ג'יפמן

לאחר שסיימת את עבודתך על המסך, קרוב לוודאי שתרצה גם להדפיסה. פרק זה מחולק לשני חלקים. החלק הראשון - הדפסה בסיסית, מכסה את האפשרויות להדפסת במדפסת שולחנית פשוטה. החלק השני - הדפסה מתקדמת, מציג את האפשרויות להדפסה בתוויינים בעלי רזולוציה גבוהה.

בפרק זה תלמד כיצד:

- להדפיס מספר מסוים של עותקים.
- להדפיס דפים מסוימים.
- לבחור את מקור הנייר.
- להגדיר את אפשרויות הפריסה.
- לשנות את גודל הציור כדי להתאימו, אוטומטית, לגודל הנייר.
- לבחור בין הדפסת הפרדת צבעים לבין הדפסה מאוחדת.

בפרק הדפסה מתקדמת תלמד כיצד:

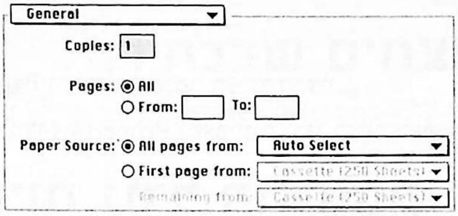
- להוסיף סימני הדפסה ותוויות מסביב לקובץ.
- להגדיר את אפשרויות הפקת הפלט.
- ליצור השמנה (Trapping) כללית.
- לבחור ולהגדיר את ה-PPD (PostScript Printer Description) המתאים.
- להגדיר את הרשתות (Halftone).
- להגדיר את הפונקציה Transfer.
- להגדיר את הצבעים שדורשים הדפסה מעל (Overprint) או הדפסה במקום.
- להגדיר את זוויות הרשתות.
- לקבוע את אפשרויות הפלט.
- להשתמש בתכונה Collect for Output וליצור דוח אודות המסמך.

הדפסה בסיסית

לפני הדפסת המסמך, עליך להחליט באיזה מדפסת אתה מתכוון להשתמש. אם המדפסת שלך אינה מדפסת PostScript, היא לא תתמוך באפשרויות Custom, Texture ו-PostScript עבור המילוי והקו. אם אינך בטוח לגבי סוג המדפסת, בדוק את המסמכים שקיבלת עם רכישתה.

קביעת טווח ההדפסה ואפשרויות הפלט (מקינטוש)

1 בחר ב-File < Print (קובץ < הדפסה). תיבת הדו-שיח של המדפסת תופיע (ראה איור 1). ודא שבחרת באפשרות General.



איור 1
אפשרויות הנייר והעותקים עבור מחשב מקינטוש.

2 בשדה Copies (עותקים) הקלד את מספר העותקים שברצונך להדפיס.

3 באפשרויות Pages (דפים), בחר ב-All (הכל) אם תרצה שכל הדפים במסמך יודפסו.

או

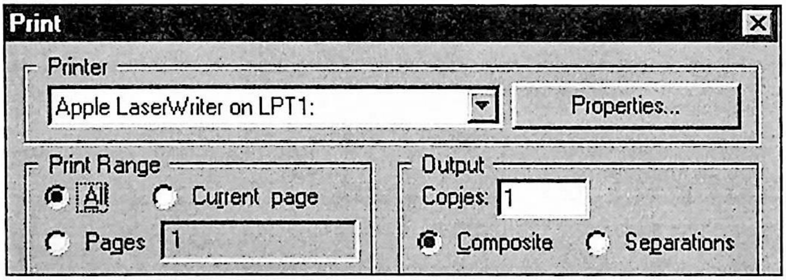
בחר ב-From (מ-) To (אל) כדי לקבוע את טווח הדפים שיודפסו.

4 הגדר את אפשרויות Paper Source (מקור הנייר).

טיפ תיבת הדו-שיח של מקינטוש עשויה להיראות שונה מעט, בהתאם למדפסת שתבחר.

קביעת טווח ההדפסה ואפשרויות הפלט (חלונות)

1 בחר ב-File < Print (קובץ < הדפסה). תיבת הדו-שיח של המדפסת תופיע (ראה איור 2).



איור 2
אפשרויות הנייר והעותקים עבור סביבת עבודה חלונות.

2 בחלק Output (פלט), הקלד את מספר העותקים שברצונך להדפיס.

3 באפשרויות Print Range (טווח ההדפסה), בחר ב-All (הכל) אם תרצה שכל הדפים במסמך יודפסו.

או

בחר ב-Current page כדי להדפיס את הדף המוצג בחלון המסמך.

או

בחר ב-Pages והגדר את מספר העמוד הרצוי.

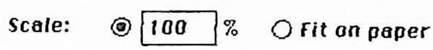
4 לחץ על הלחצן Properties (מאפיינים) כדי לגשת לאפשרויות הנייר.

הגדרת אפשרויות גודל ההדפסה (מקינטוש)

בתיבת הדו-שיח Print (הדפסה) בשדה Scale (קנה מידה) הקלד את אחוז ההגדלה או ההקטנה הרצויה (ראה איור 3).

או

בחר ב-Fit on paper כדי לשנות את גודלה של העבודה ולהתאימה לגודל הנייר במדפסת.

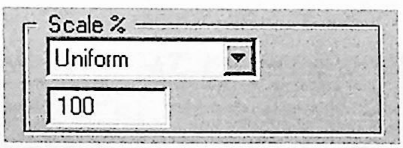


איור 3

אפשרויות Scale (קנה מידה) עבור מקינטוש, בתיבת הדו-שיח של ההדפסה.

הגדרת אפשרויות גודל ההדפסה (חלונות)

1 בתיבת הדו-שיח Print (הדפסה) השתמש בתפריט הנפתח Scale (ראה איור 4) כדי לבחור אחת מ-3 אפשרויות שינוי הגודל.



איור 4

אפשרויות Scale עבור סביבת חלונות, בתיבת הדו-שיח של ההדפסה.

2 בחר ב-Uniform (אחידות) כדי לשנות את גודל העבודה מבלי לעוות אותה.

או

בחר ב-Variable (משתנה) כדי להדפיס את העבודה עם ערכי רוחב וגובה בלתי פרופורציונליים.

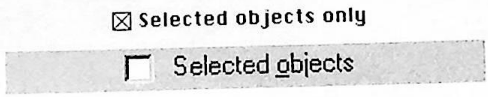
או

בחר ב-Fit on Paper כדי לשנות את גודלה של העבודה ולהתאימה לגודל הנייר במדפסת.

3 אם בחרת ב-Uniform או ב-Variable, הקלד את המידות בשדות האחוזים.

הדפסת עצמים שבבחירה

לחץ על Selected objects only (ראה איור 5) כדי להדפיס את העצמים שנמצאים בבחירה במסמך.

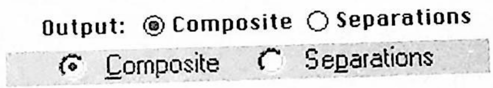


איור 5

האפשרות Selected objects (עצמים בבחירה) עבור מקינטוש (למעלה), ועבור חלונות (למטה) בתיבת הדו-שיח של ההדפסה.

הגדרת אפשרויות הדפסה בסיסיות

אם עבודתך מכילה צבעים, בחר ב-Composite (מאוחד) או ב-Separations (הפרדות) (ראה איור 6).



איור 6

האפשרויות Composite או Separations (מאוחד או הפרדת צבעים) עבור מקינטוש (למעלה), ועבור חלונות (למטה) בתיבת הדו-שיח של ההדפסה.

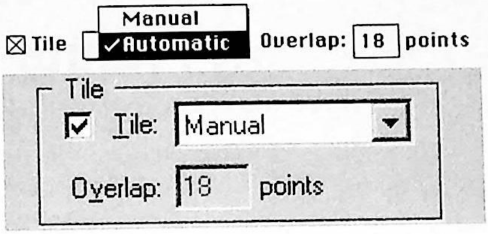
טיפ

> אם אתה מדפיס במדפסת שולחנית רגילה, קרוב לוודאי שתרצה להדפיס את עבודתך כ-Composite, שמדפיסה את כל הצבעים בהדפסה אחת. אולם, אם אתה מדפיס כדי לראות כיצד תודפס עבודתך בהפרדת הצבעים, בחר ב-Separations.

אם העבודה שלך גדולה מהנייר שבמדפסת, לא תוכל להדפיס אותה בגודלה הממשי. פריהנד מאפשרת לפרוס את העבודה על פני כמה דפי נייר שתוכל לצרפם ביחד, לאחר מכן.

הגדרת אפשרויות פריסה (Tile)

אם ברצונך לפרוש את עבודתך על מספר גליונות נייר, בחר ב-Tile וב-Manual (ידני) או Automatic (אוטומטי), מתפריט האפשרויות הנפתח (ראה איור 7).



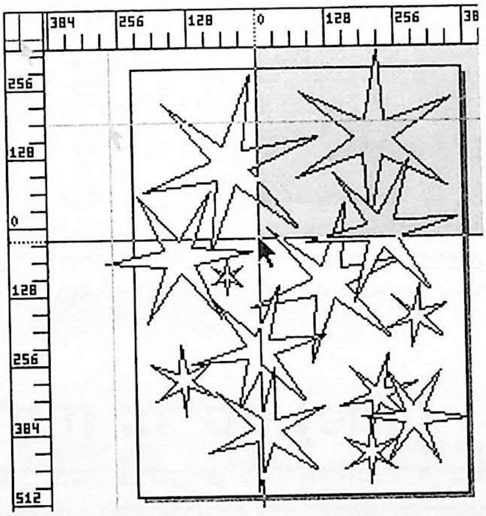
איור 7
אפשרויות הפרישה (Tile) עבור מחשב מקינטוש (למעלה) ועבור סביבת חלונות (למטה), בתיבת הדו-שיח Printer.

פריסת עבודה גדולה מהנייר

1 בתיבת הדו-שיח Printer (מדפסת), בחר ב-Manual או ב-Auto מן התפריט הנפתח של אפשרויות הפריסה. אם תבחר ב-Auto, פריהנד תדפיס את עבודתך על כמה דפים באופן אוטומטי. אם תבחר ב-Manual, תוכל לבחור איזה חלק מהתמונה להדפיס בכל הדפסה.

2 בבחירה ב-Auto, בחר גם איזו חפיפה בין הדפים (Overlap) רצויה לך.

3 אם תבחר ב-Manual, הזז את נקודת האפס מן הסרגל אל תוך הציור (ראה איור 8). כל הציור שנמצא מימין ומעל לנקודת האפס, יודפס.



איור 8
גרור את נקודת האפס מן הסרגל כדי לקבוע את נקודת התחלת ההדפסה במצב Manual. החלק המוצל מראה את חלק הציור שיודפס.

4 בחר ב-Print. אם בחרת ב-Manual, חזור על פעולה 4 עד אשר תשלים את הדפסתם של כל חלקי התמונה.

פריהנד משתמשת במידע שב-PPD (PostScript Printer Description) לצורך עימוד הדף. כדי להגדיר בחירות כגון גודל הנייר וכיוון ההדפסה, בחר ב-PPD המתאים למדפסת שלך.

בחירת PPD

1 בתיבת הדו-שיח Printer או בזו של Print Setup סמן את האפשרות Use PPD (ראה איור 9).

איור 9

הלחצן (...) של Use PPD מאפשר לבחור את ה-PPD המתאים למדפסת.



2 לחץ על הלחצן (...) כדי למצוא את רשימת ה-PPD המותקנים במחשב.

3 מצא את ה-PPD המתאים למדפסת שלך ולחץ Open (פתח). המידע הכלול ב-PPD יוצג בתיבה Print Setup.

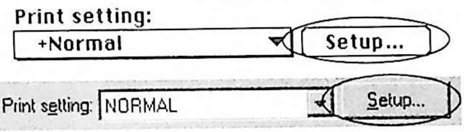
הדפסה מתקדמת

שינוי הגדרות המדפסת

1 בעת שתיבת הדו-שיח Printer פתוחה, לחץ על הלחצן Setup (ראה איור 10). תיבת Print Setup (הגדרות ההדפסה) תיפתח.

איור 10

הלחצן Setup עבור מקינטוש (למעלה) ועבור חלונות (למטה) פותח את תיבת הגדרות ההדפסה.



2 לחץ על אחת מ-3 הכרטיסיות בחלקה הימני העליון של התיבה כדי להשיג בקרה על ההפרדות, ההפקה והגדרות הנייר (ראה איור 11).

איור 11

שלושת הכרטיסיות בתיבת הדו-שיח Print Setup, מאפשרות לשלוט בהפרדות, בהפקה ובהגדרות הנייר.

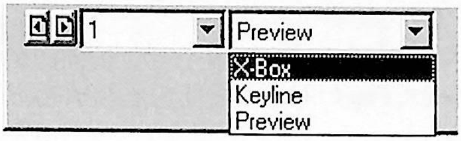


החלק השמאלי של התיבה Print Setup מראה תצוגה של העבודה המיועדת להדפסה.

הגדרת תצוגה בחלון Print Setup

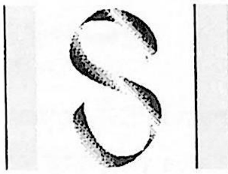
1 השתמש בתפריט הנפתח של מספרי העמודים כדי לקבוע איזה דפים יוצגו.

2 השתמש בתפריט הנפתח Preview כדי לבחור באחת מ-3 אפשרויות התצוגה (ראה איור 12). בחר ב-Preview כדי לראות את העבודה עם כל המילויים, הצבעים וכו' (ראה איור 13). בחר ב-Keyline מן התפריט הנפתח כדי לראות את הנתיבים שמקיפים את כל העצמים שבעבודה ללא המילויים, הצבעים וכו' (ראה איור 14). בחר ב-X-Box כדי לראות תצוגה של העמוד כולו ללא התמונה ועם סימן X המכסה אותו (ראה איור 15).



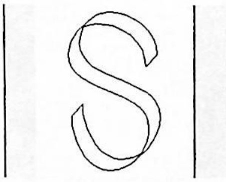
איור 12

התפריט הנפתח של התצוגה מגדיר כיצד תיראה העבודה בחלון התצוגה שבתיבה Print Setup.



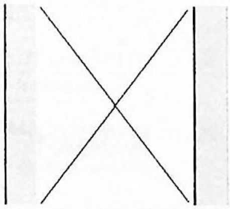
איור 13

תצוגה במצב Preview.



איור 14

תצוגה במצב Keyline.



איור 15

תצוגה במצב X-Box.

טיפ

אם עבודתך מכילה מספר גדול ביותר של פרטים, תמצא שקל יותר להציגה במצב Keyline או X-Box.

3 גרור את העבודה למיקומים שונים על חלון התצוגה.

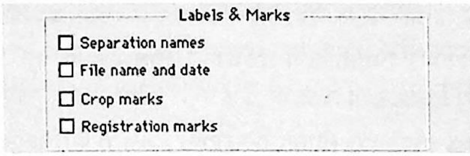
טיפ

אם הזזת עבודה שנמצאת בתצוגה, לחץ על השטח שמחוץ לחלון התצוגה כדי להחזירה למיקומה המקורי.

בעת מסירת קובץ להדפסה, בית הדפוס עשוי לבקש ממך להוסיף תוויות וסימני התאמה מיוחדים. במקום להציב סימנים אלה בצורה ידנית, תוכל להורות לפריהנד להציב אותם, אוטומטית.

הוספת תוויות וסימנים

1 בתיבת הדו-שיח Print Setup, לחץ על הכרטיסיה Imaging (השלכה). האופציה Labels & Marks מופיעה בצידה הימני של תיבת השיחה (ראה איור 16).



איור 16
סמן את האפשרויות עבור Labels & Marks (תוויות וסימנים), כדי להדפיס על הפלט הסופי.

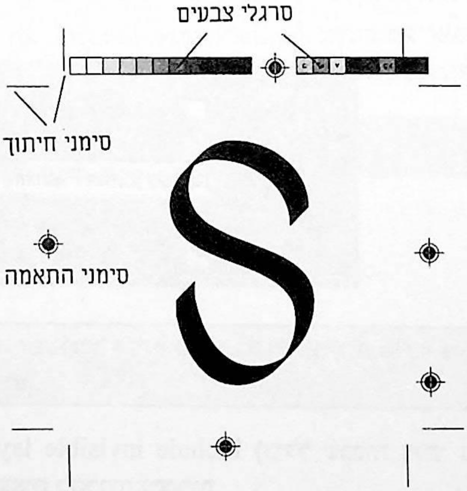
2 סמן את האפשרות Separation names (שמות ההפרדות) כדי להוסיף תוויות עם שמות צבעי ההפרדה לכל אחד מהלוחות.

3 בחר ב-File name and date (שם הקובץ והתאריך) כדי להוסיף את שם הקובץ, מספר העמוד ותאריך ושעת הדפסתו.

4 בחר ב-Crop marks (סימני חיתוך) כדי להוסיף סימנים שמציינים את גודלה של העבודה.

5 סמן את האפשרות Registration marks (סימני התאמה) כדי להוסיף את סימני ההתאמה וסרגלי הצבעים הנחוצים להדפסה מדויקת של עבודות צבע.

טיפ התוויות והסימנים אינם מופיעים בחלון התצוגה של Print Setup (ראה איור 17).



איור 17
העבודה המודפסת עם סימני חיתוך וסימני התאמה.

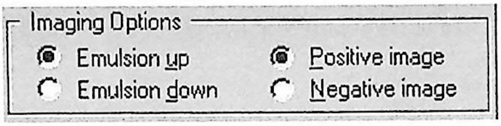
אפשרויות ההשלכה (Imaging) קובעות את הצורה והכיוון של התמונות בהדפסה.

הגדרת אפשרויות Imaging (השלכה)

1 לחץ על הכרטיסיה Imaging. אפשרויות ההשלכה יופיעו בצידה הימני של תיבת הדו-שיח Print Setup (ראה איור 18).

איור 18

ארבע אפשרויות ההשלכה (Imaging).



2 בחר בין Emulsion up ל-Emulsion down (אמולסיה למעלה או למטה), בהתאם לדרישותיו של בית הדפוס. אופציה זו משמשת רק בהדפסה על פילם.

3 בחר ב-Positive Image (תמונת פוזיטיב) כדי להדפיס על נייר.

טיפ

> Negative Image (תמונת נגטיב) היא הבחירה המקובלת בעת הדפסה על פילם, אולם, כדאי שתבדוק זאת עם בית הדפוס.

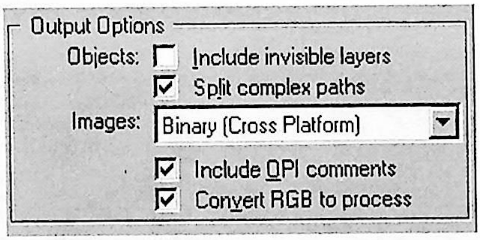
פריהנד מציעה מגוון של אפשרויות הדפסה למדפסות PostScript. אפשרויות אלו נשמרות ביחד עם הקובץ בעת שמירתו או בעת שהוא מיוצא כקובץ EPS (ראה עמודים 34 או 344-345).

הגדרת אפשרויות הפלט

1 בתיבת הדו-שיח Print Setup, לחץ על הכרטיסיה Imaging. Output Options (אפשרויות הפלט) יופיעו בצידה הימני של תיבת הדו-שיח (ראה איור 19).

איור 19

תיבת הדו-שיח של אפשרויות הפלט (Output Options).



טיפ

> תוכל להגדיר את אפשרויות הפלט על ידי בחירה בפקודה File > Output Options (קובץ > אפשרויות הפלט).

2 בחר ב-Include invisible layers (כולל שכבות בלתי נראות) כדי להדפיס עצמים שנמצאים בשכבות נסתרות.

3 בחר ב-Split complex paths (הפשטת נתיבים מורכבים) כדי שפריהנד, תפשט, אוטומטית, נתיבים מורכבים כדי שלא יגרמו בעיות בהדפסה.

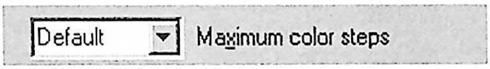
4 השתמש בתפריט הנפתח Images (תמונות) כדי להגדיר כיצד יעובדו התמונות המופיעות בקובץ. בחר ב-Binary או ב-(Binary (Macintosh כדי להדפיס בסביבת מקינטוש. בחר ב-(Binary (Cross Platform עבור סביבות מקינטוש וחלונות. בחר ב-ASCII only כדי לייצא לסביבת חלונות או, אם יש לך בעיות ליצור פלט לסביבת מקינטוש. None משמש במערכות OPI בעת הכנת הקובץ לפלט.

5 סמן את האפשרות Include OPI comments אם תמונות ה-TIFF שלך יוחלפו בתמונות ברזולוציה גבוהה יותר, במערכת הקדם דפוס שתפיק את הפרדת הצבעים.

6 בחר ב-Convert RGB to process אם יש בקובץ תמונות TIFF RGB שיש להמירן להפרדת CMYK.

הגדרת מספר הצעדים המקסימלי

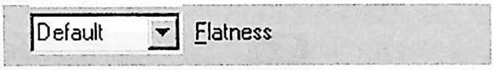
השאר את השדה Maximum color steps במצב Default. אם יש לך בעיות בהדפסה, השתמש בתפריט הנפתח כדי לקבוע מספר קטן יותר של צעדים (ראה איור 20).



איור 20
התפריט הנפתח Maximum color steps.

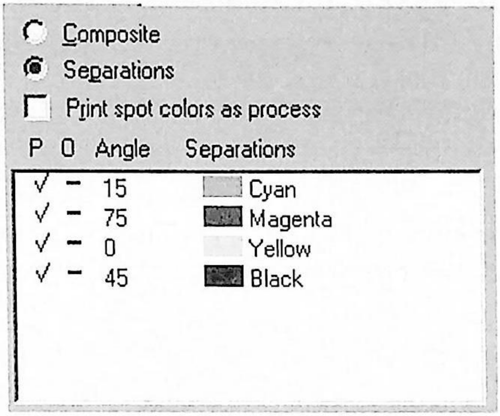
הגדרת ה-Flatness (שיטוח)

השאר את השדה Flatness במצב Default. אם תקבל הודעת שגיאה limitcheck בעת ההדפסה, הקלד בשדה ערך בין 1 ל-100 (ראה איור 21).



איור 21
התפריט הנפתח Flatness.

אפשרויות ההפרדה (ראה איור 22) קובעות כיצד יודפסו הצבעים שבקובץ, בעת הדפסות על פילמים נפרדים.

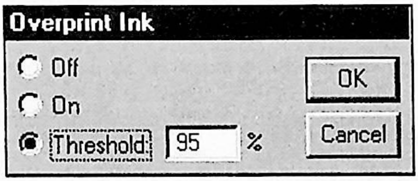


איור 22

בקרות הפרדת הצבעים.

בחירה באפשרויות ההדפסה

1. אם ברצונך שכל הצבעים יודפסו ביחד, בחר באפשרות Composite (האחדה).
2. כדי להדפיס צבעים בלוחות נפרדים, בחר ב-Separations (הפרדות).
3. סמן את האפשרות Print spot colors as process (הדפסת צבעי ספוט כצבעי פרוצס) כדי לדרוס את הגדרות צבעי הספוט.
4. כדי שלא להדפיס צבע, לחץ על הסימן √ שבטור P בשורת שמו של הצבע .
5. כדי לקבוע לצבע הדפסה מעל הצבעים האחרים (Overprint), לחץ בטור O שבשורת שמו של הצבע. בתיבת הדו-שיח שתיפתח (ראה איור 23) בחר באפשרות On כדי שכל הופעותיו של הצבע, יודפסו מעל הצבעים שמתחתם. סמן את האפשרות Threshold והקלד בחלון איזה אחוז דילול (Tint) של הצבע יודפס כ-Overprint.



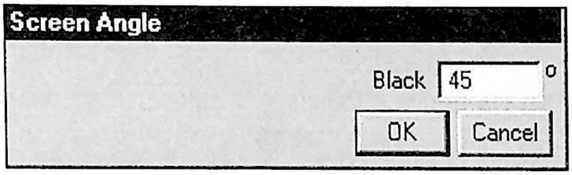
איור 23

תיבת הדו-שיח של Overprint (הדפסה מעל).

טיפ

סימן √ יראה שהצבע מוגדר ל-Overprint. סמל יהלום יראה שהצבע מכוון להדפסת Overprint רק מעל רמת דילול מסוימת.

6 כדי לקבוע את זווית הרשת עבור צבע, לחץ בטור Angle (זווית) של הצבע. בתיבת הדו-שיח של זווית הצבע שתופיע (ראה איור 24), הקלד את הזווית הרצויה ולחץ OK. חזור על הפעולה עבור כל אחד מהצבעים.



איור 24
תיבת הדו-שיח של זווית הרשת (Screen Angle) מאפשרת לקבוע את הזוויות שלפיהן יודפסו רשתות הצבעים.

טיפ

אל תקבע את זוויות הרשת (Screen Angle), צפיפות הרשת (Screen Frequency) וההדפסה מעל (Overprint) אלא אם כן ברורה לך בדיוק פעולתו של כל אחד מהם. התייעץ עם בית הדפוס שלך או עם לשכת השרות שתפיק את הפרדות הצבע.

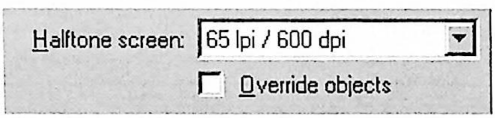
אם עבודתך מכילה עצמים מרושתים, יהיה עליך לקבוע את רשת ההדפסה (Halftone screen).

הגדרת רשת ההדפסה (Halftone screen)

1 בחר ב-PPD של המדפסת.

2 פתח את אפשרויות ההפרדה (Separations).

3 השתמש בתפריט הנפתח Halftone באפשרויות ההדפסה (ראה איור 25) כדי לבחור מרשימת הרשתות המקובלות עבור אמצעי הפלט שלך.



איור 25
התפריט הנפתח Halftone screen (רשת ההדפסה) עבור מדפסת לייזר אופיינית.

4 כדי לדרוס רשתות שנקבעו עבור תמונות מסוימות בעבודה, סמן את האפשרות Override objects.

טיפ

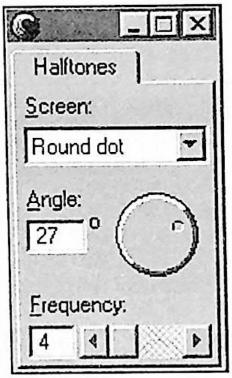
אם אתה מדפיס במדפסת לייזר ורואה רצועות (Bands) במיזוגי הצבעים שבעבודה, הקטן את צפיפות הרשת (Screen frequency) לסביבות 35 lpi עד 40 lpi. העבודה עלולה אולי להיראות מעט מנוקדת אולם תופעת הרצועות תוחלש.

בנוסף להגדרות הרשת עבור כל העבודה, תוכל גם לקבוע רשתות נפרדות עבור כל אחד מהעצמים בעבודה.

הגדרת רשתות לעצמים בודדים

1 בחר את העצם שברצונך להגדיר את הרשת עבורו.

2 בחר בפקודה Halftones < Panels < Window (חלון < תבניות < רשתות). תבנית הרשתות תופיע על המסך (ראה איור 26).



איור 26
התבנית Halftone מאפשרת לשנות את הרשת עבור עצמים נפרדים.

3 בחר בצורת הרשת מן התפריט הנפתח Screen.

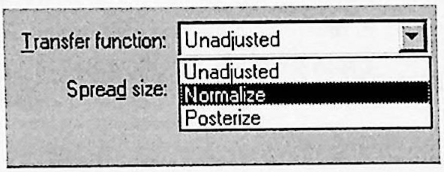
4 הקלד את הזווית בשדה Angle או סובב את החוגה עד להצגת הזווית הרצויה. ברירת המחדל, אם לא תיקבע כל זווית אחרת, היא 45°.

5 הקלד את צפיפות הרשת lpi - Lines per Inch (קווים לאינץ') בשדה Frequency. אם לא ייקבע שום ערך, ברירת המחדל תהיה זו של אמצעי הפלט.

Transfer function משנה את כמות ספיגת הצבע של הנקודה.

הגדרת ה-Transfer function

1 בחר בכרטיסיה Separations בתיבת הדו-שיח Print Setup והשתמש בתפריט הנפתח של Transfer function (ראה איור 27).



איור 27
אפשרויות ה-Transfer function.

2 בחר ב-Unadjusted (בלתי מותאם) אם אתה מדפיס לאמצעי פלט מכויל במיוחד.

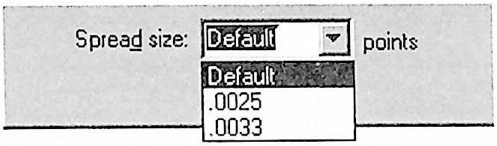
3 בחר ב-Normalize אם אתה מדפיס במדפסת לייזר רגילה.

4 בחר ב-Posterize אם ברצונך לזרז את ההדפסה ואינך חושש להקריב מעט מהאיכות. הגדרה זו מקטינה את מספרן של רמות הצבע.

בנוסף לתוספת Trap Xtra (השמנה) (ראה עמודים 322-323), לפריהנד יש אופציית השמנה מיוחדת הנקראת Spread (הרחבה).

הגדרת מידת ההרחבה (Spread)

בשדה Spread size (ראה איור 28), קבע את כמות ההרחבה שאתה רוצה עבור המילויים והקווים. הרחבה זו תפצה על אי דיוקים בהתאמת הצבעים בהדפסה. לפני הגדרת הרחבה כלשהיא, דבר עם בית הדפוס או עם לשכת השרות שלך.



איור 28

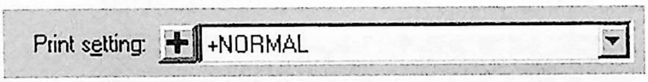
השדה Spread size מגדיר לכל העבודה הרחבה מסוימת, כדי לפצות על אי דיוקים בהדפסה. הגדרה זו היא חלופה ל-Trapping.

לאחר שקבעת את כל אפשרויות ההדפסה, תוכל לשמור אותן כקובץ הגדרות הדפסה.

שמירה ויישום של הגדרות הדפסה

1 הגדר את כל אפשרויות ההדפסה עבור הקובץ שברצונך להדפיס.

2 לחץ על הסימן + שליד התפריט הנפתח Print Settings (ראה איור 29).



איור 29

בקרת Print settings (הגדרות ההדפסה) מאפשרת לשמור הגדרות וליישם אותן לאחר מכן.

3 השתמש בתיבת הדו-שיח Save (שמירה) כדי לקבוע שם לקובץ ולשמור אותו בתיקיה PrintSet. פעולה זו תוסיף את ההגדרות לתפריט הנפתח הקבוע מראש.

4 השתמש בתפריט הנפתח Print Settings כדי ליישם את ההגדרות על עבודות שתכין בעתיד.

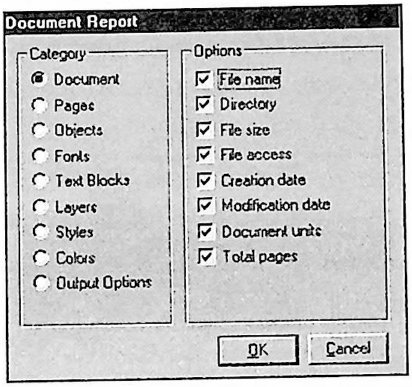
לעתים, תרצה ליצור רישום של כל המידע אודות קובץ הפריהנד שלך. פריהנד מאפשרת לבצע עבור המסמכים דוחות מתוחכמים ביותר.

יצירת דוח מסמך

1 בעת שהמסמך פתוח, בחר בפקודה File > Report (קובץ > דיווח). תיבת הדו-שיח של הפקודה תיפתח (ראה איור 30).

איור 30

תיבת הדו-שיח Document report (דוח המסמך), מאפשרת לבחור במידע שתרצה לכלול בדוח.



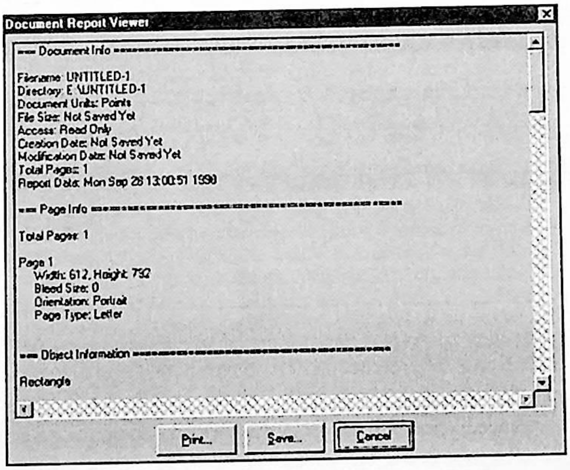
2 סמן את הקטגוריות שבחלק Category של התיבה. כל אחת מהקטגוריות תציג אפשרויות אחרות לבחירה.

3 סמן את האפשריות הרצויות עבור כל קטגוריה, כדי לבחור במידע הרצוי.

4 לחץ על הלחצן OK, כדי להציג את הדוח בחלון תצוגת הדוחות (Report Viewer (ראה איור 31), שבו תוכל לקרוא את פרטי הדוח.

איור 31

תצוגת דוח המסמך מאפשרת לקרוא את הדוח על המסך, להדפיס אותו או לשמור אותו בקובץ.



5 לחץ Save (שמירה) כדי ליצור קובץ טקסט קבוע של הדוח.

המידע בכל אחת מהקטגוריות של הדוח

Document (מסמך). שם הקובץ, התיקיה, גודל הקובץ, הגישה לקובץ, תאריך היצירה, תאריך השינויים, יחידות המידה של המסמך והמספר הכללי של הדפים.

Objects (עצמים). הערות רשומות, גודל התמונה, רשתות, שמות התמונות.

Fonts (גופנים). שמות הגופנים, שמות PS שלהם, פורמט קובץ הגופן, סגנון הגופן וגודל האות.

Pages (דפים). מיקום הדף, מידות, גודל ה-Bleed, כיוונים וסוג הדף.

Text Blocks (גושי טקסט). גופנים שבשימוש, צבעים בשימוש, Bounding box, ספירת השורות, ספירת הפסקאות, שורה ראשונה.

Layers (שכבות). שכבות קדמיות, שכבות אחוריות, שכבות נראות ובלתי נראות, עריכת צבע, גישה ומצב התצוגה.

Styles (סגנונות). סגנונות הגרפיקה והטקסט.

Colors (צבעים). שמות צבעים, הפרדות.

Output Options (אפשרויות הפלט). שכבות בלתי נראות, פיצול נתיבים, תאריך התמונה, המרת תמונה, מספר צעדי הצבע המקסימליים, השמנה.

חדש בפריהנד 8

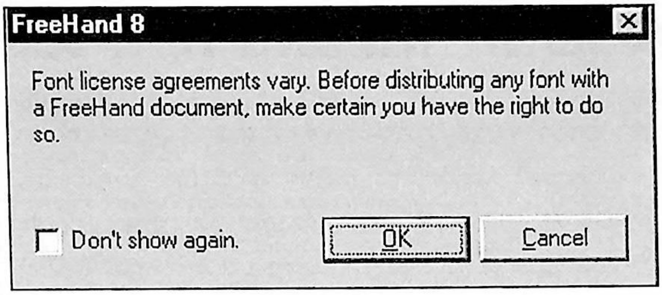
קרוב לוודאי שאין ברשותך תווין ברזולוציה גבוהה ועליך להעביר את עבודתך ללשכת שרות או לבית דפוס, על גבי תקליטון או על אמצעי קלט כלשהוא. ביחד עם העבודה, עליך לשלוח קבצים מסוימים כדי שאפשר יהיה להפיק את הפלט מעבודתך. במקום להתחיל ולאסוף את כל הקבצים הללו בצורה ידנית, השתמש בתכונה Collect for Output (איסוף לצורך פלט) שמבצעת את הפעולה בצורה אוטומטית.

שימוש בפקודה Collect for Output

1 בחר בפקודה File > Collect for Output. תיבת האזהרה שתופיע תבקש ממך לוודא שאתה מורשה להפיץ את הגופנים (ראה איור 32). לחץ OK.

איור 32

תיבת האזהרה המופיעה כחלק מהפקודה Collect for Output.



טיפ

סמן את הריבוע Don't show again כדי שלא להציג את האזהרה להבא.

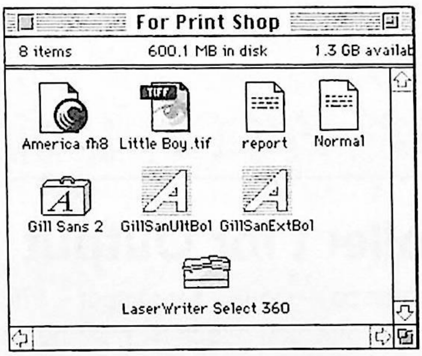
2 תיבת הדו-שיח Document Report תופיע (ראה בעמוד 396). סמן את האפשרויות עבור הקטגוריות השונות כדי להגדיר את המידע המבוקש. לחץ OK.

3 בחר ביעד עבור הדוח והקבצים, כדוגמת תיקיה על הדיסק הקשיח, או על אמצעי אחסון אחר.

4 פריהנד תאסוף את כל הקבצים ההכרחיים להדפסת המסמך (ראה איור 33). כולל קובץ פריהנד המקורי, התמונות השתולות, דוח המסמך, הגופנים, הגדרות המדפסת ומנהל התקן (Driver) המדפסת (מקינטוש).

איור 33

הקבצים שנאספו על ידי הפקודה Collect for Output.



23 התאמה אישית של פריהנד

העובדה שפריהנד מותקנת עם כמה הגדרות מסוימות, אינך מחייבת גם אותך להשתמש בהן באותה בצורה. פריהנד מניחה בידיך את האפשרות לבצע שינויים רבים בצורת עבודתה של התוכנה.

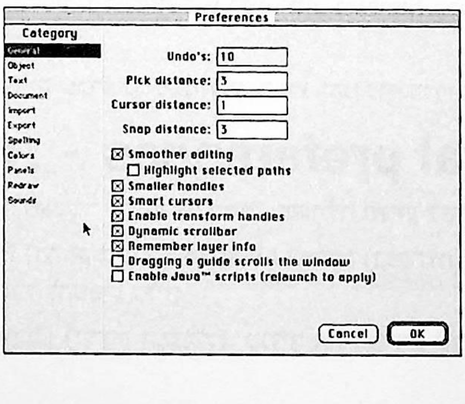
בפרק זה תלמד כיצד:

- להגדיר את העדפות התוכנה.
- להתאים את סרגלי הכלים.
- לשנות את מקשי הקיצור.
- לשנות את ברירות המחדל עבור מסמכים חדשים.

העדפות מפקחות על פעולתה של התוכנה כולה, וכל שינוי שתבצע בהן ייושם על כל המסמכים - מסמכים קודמים, מסמכים פתוחים ומסמכים שתיצור בעתיד.

שינוי העדפות (מקינטוש)

1 בחר ב-File > Preferences (קובץ > העדפות). תיבת הדו-שיח של ההעדפות תופיע על המסך (ראה איור 1).



איור 1

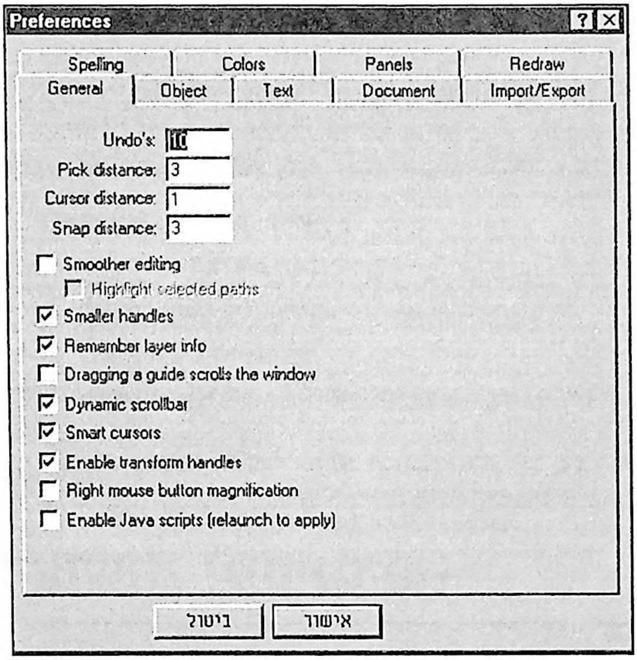
הגדרות ההעדפות במחשב מקינטוש.

2 הגדרות ההעדפות מחולקות ל-11 קטגוריות, ומופיעות בצידה השמאלי של תיבת הדו-שיח.

3 בחר בקטגוריה שברצונך לשנות ושנה את ההגדרות הדרושות.

שינוי העדפות (חלונות)

1 בחר ב-File > Preferences (קובץ > העדפות). תיבת הדו- שיח של ההעדפות תופיע על המסך (ראה איור 2).



איור 2
הגדרות ההעדפות בסביבת "חלונות".

2 הגדרות ההעדפות מחולקות ל-9 קטגוריות, ומופיעות ככרטיסיות בחלקה העליון של תיבת הדו-שיח.

3 בחר בקטגוריה שברצונך לשנות ושנה את ההגדרות הדרושות.

העדפות כלליות - General preferences

Undo (ביטול). מאפשר לקבוע את מספר הפעולות שניתן לשחזר.

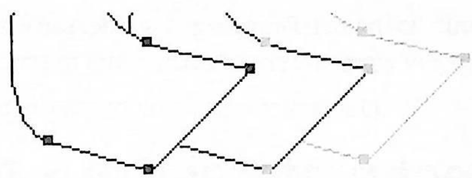
Pick distance (מרחק בחירה). מגדיר את המרחק (בנקודות) שעל המצביע להתקרב לנקודה כדי שיוכל להשפיע עליה.

Cursor Distance (מרחק המצביע). מגדיר את המרחק שבו מקשי החצים מזיזים עצם.

Snap Distance (מרחק הצמדה). קובע עד כמה צריך המצביע להתקרב בעת הצמדת עצם למשנהו.

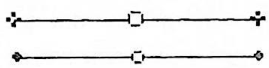
Smoother Editing (עריכה חלקה יותר). מציג את הנקודות, בצבע השכבה שבה הן נמצאות (ראה איור 3).

איור 3
השפעת העדפות Smoother editing ו-Highlight על תצוגת הנקודות והנתיבים.



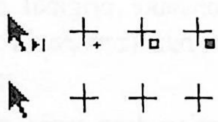
Highlight selected paths (הארת נתיבים שבבחירה). מציג את הנתיבים, בצבע השכבה שבה הם נמצאים (ראה איור 4).

איור 4
בחירות Smaller handles.



Smart cursor (מצביע "חכם"). משנה את צורתו של המצביע בהתאם לכלים שבשימוש (ראה איור 5).

איור 5
בחירות Smart cursors.



Enable transform handles (הצגת ידיות השינוי). מציג את ידיות השינוי בעת לחיצה כפולה על העצם (ראה עמודים 136-137).

Dynamic scrollbar (סרגל גלילה דינמי). מאפשר לראות את העבודה בעת גלילת סרגל הגלילה אל מחוץ לחלון התצוגה.

Remember layer Info (זיכרון מידע השכבות). גורם לעצם שמועתק ממסמך אחד לשני להיות מונח בשכבה זהה לזו שבמסמך המקורי.

Dragging a guide scrolls the window (גרירת קו הנחיה, גוללת את חלון התצוגה). בעת גרירת קו הנחיה אל הסרגל, יוצג על המסך חלק שונה של התמונה.

Enable Java script (התרת עבודה עם תסריטי Java).

Object preferences - העדפות עצמים

Changing object changes defaults (שינוי עצם משנה את ברירות המחדל שלו). אם תשנה את המילוי או הקו של עצם, לעצם הבא שתשרטט יהיו התכונות החדשות.

Groups transform as a unit by default (כברירת מחדל, הקבצות יעובדו כיחידה אחת). בעת ביצוע עיבוד, כל העצמים שבהקבצה יעובדו ביחד, דבר העשוי ליצור עיוותים בלתי רצויים.

Join non-touching paths (חיבור עצמים שאינם נוגעים האחד במשנהו). בעת חיבור עצמים שאינם נוגעים האחד בשני, ייווצר קו שיחבר ביניהם.

Path operations consume original paths (פעולות על הנתיב משתמשות בנתיבים המקוריים). בעת ביצוע פעולות על נתיב, הנתיבים ששימשו לצורך הפעולה, יימחקו.

Option-drag copies paths (גרירה ולחיצה על Option/Alt מעתיקה את הנתיב). לחיצה על Option/Alt בעת גרירת נתיב או עיבודו יוצרת עותק נוסף של העצם.

Show fill for new open paths (הצגת המילוי של נתיבים פתוחים, חדשים). מאפשר לראות את המילוי בתוך נתיבים פתוחים. רק הנתיבים שישורטטו לאחר קביעת העדפה זו, יציגו את המילוי.

Warn before launch and edit (אזהרה לפני טעינה ועריכה). קובע האם ה-External Editor ייפתח אוטומטית בעת לחיצה כפולה על תמונות מיובאות.

External Editor (עורך חיצוני). תפריט נפתח, מאפשר לבחור ביישום, שייפתח אוטומטית בעת לחיצה כפולה על קובץ מיובא.

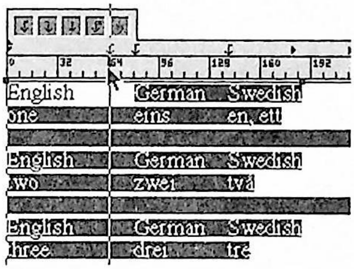
Default line weights (ברירות מחדל של עובי הקווים). קובע את הגודל (בנקודות) של הקווים בתת התפריט Width ב-Stroke Inspector (בקרת הקו).

Define style based on selection (הגדרת סגנון מבוסס על בחירה). הסגנון ייקח את מאפייניו מהעצם הנבחר.

Text preferences - העדפות טקסט

Always use text editor (השתמש תמיד בעורך טקסטים). עורך הטקסטים יופיע בכל עת שלוחצים עם כלי הטקסט.

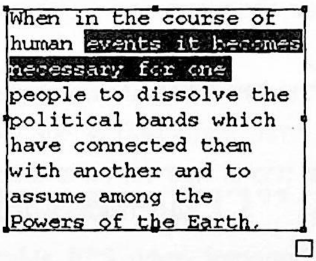
Track tab movement with vertical line (עקוב אחר תנועת הטאב בעזרת קו אנכי). מציג קו שמתמשך מן הסרגל כלפי מטה בעת הצבת הטבולטורים בסרגל (ראה איור 6).



איור 6

קו נמתח על פני הטקסט כדי לציין את מיקומו של הטבולטור בעת שהאפשרות Track tab movement with vertical line מופעלת.

Show text handles when text ruler is off (הצגת ידיות הטקסט בעת שהסרגל אינו מוצג). מאפשר לראות את ידיות הטקסט גם כאשר הסרגל אינו מוצג (ראה איור 7).

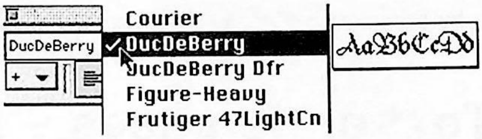


איור 7

עבודה עם טקסט כאשר האפשרות Show text handles when text ruler is of מופעלת.

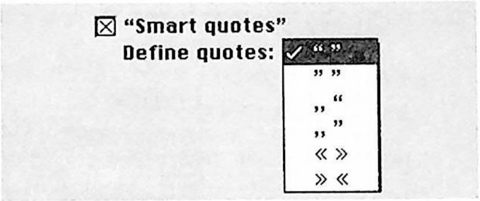
New default-sized text containers auto-expand. כאשר יוצרים גוש טקסט באמצעות לחיצה, גוש הטקסט יתרחב תוך כדי ההקלדה.

Display font preview (הצגת תצוגת הגופן). מציג את צורת הגופן בעת בחירה בו בתפריטי הגופנים (ראה איור 8).



איור 8
הפעלת האפשרות Display font preview מציגה בסרגלי הגופנים, את הגופנים בצורתם הטבעית.

Smart quotes (מרכאות "חכמות"). מאפשרות לפריהנד לבחור בצורות שונות עבור סימני המרכאות, מן תפריט הנפתח שלהן (ראה איור 9).



איור 9
האפשרויות השונות של המרכאות ב-Smart Quotes.

Build paragraph styles based on (בניית סגנונות פסקה מבוססים על). קובע איזה סגנונות יוגדרו על ידי הפסקה הראשונה או על ידי התכונות המשותפות של גוש הטקסט.

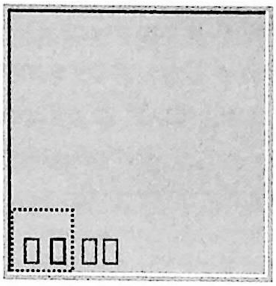
Dragging a paragraph style changes (שינוי באמצעות סגנון פסקה). קובע אם כל גוש הטקסט או רק הפסקה ישתנו בעת גרירת סמל הסגנון.

העדפות מסמך -Document preferences

Restore last view when opening document (שחזור התצוגה האחרונה בעת פתיחת מסמך). מנחה את פריהנד לשמור את תצוגת המסך האחרונה שלפני סגירת המסמך.

Remember window size and location (זכירת גודל החלון ומיקומו). פריהנד תזכור את גודל חלון הקובץ ואת מיקומו על המסך.

FreeHand 4 page placement. מראה את שטח הזיכרון שיישמר עבור מסמך פריהנד 8 שייוצא כמסמך פריהנד 4 (ראה איור 10).



איור 10
בעת שהאפשרות FreeHand 4 page placement מופעלת, קו מקווקו מראה איזה עמודים יישמרו בעת שהמסמך יומר למסמך פריהנד 4.

New document template (תבנית מסמך חדש). מאפשרת לשנות את הקובץ שמשמש לפריהנד כברירת מחדל.

Changing the view sets the active page (שינוי התצוגה קובע את הדף הפעיל). בעת גלילה או שינוי הדף, הדף שיוצג בחלון יהיה הדף הפעיל.

Using tools sets the active page (שימוש בכלים קובע את הדף הפעיל). בעת השימוש בכלי על דף כלשהוא, הדף הופך לפעיל.

Always review unsaved documents upon quit (תצוגת מסמכים בלתי שמורים בעת יציאה מהתוכנה). בעת יציאה מהתוכנה, תופיע על המסך תיבת דו-שיח שתציג את המסמכים שאינם שמורים ותאפשר לשמרם.

Search for missing links (חיפוש קישורים חסרים). מאפשר להגדיר באיזה תיקיות לחפש גרפיקה שהקשר שלה אל התמונה המקורית אבד.

העדפות ייבוא/ייצוא - Import/Export (חלונות)

העדפות אלה מקובצות בקטגוריה אחת עבור "חלונות", אולם מחולקות ל-2 עבור מחשבי מקינטוש.

העדפות ייבוא - Import preferences

Convert editable EPS when imported (המרת EPS שניתן לעריכה, בזמן הייבוא). משמעותו שבעת שהדבר אפשרי, קובצי EPS מיובאים יומרו לעצמים שניתנים לבחירה.

Embed images and EPS upon import (שתילת התמונה בעת הייבוא). משמעותו שהמידע הדרוש לצורך הדפסת התמונה נמצא בקובץ הפריהנד ואין צורך בקבצים מקושרים.

Convert PICT patterns to grays (המרת מדגמי PICT לאפורים). ממיר לאפורים, מדגמי תמונות ביט-מפ מיובאות מתוכנות MacDraw ו-Canvas.

DXF import options (אפשרויות ייבוא קבצי DXF). מגדיר כיצד מומרים קבצי DXF בעת שהם מיובאים לפריהנד.



איור: ג'ין ז'פמן

העדפות ייצוא - Export preferences

Save file thumbnails (שמירת תמונות דמות של הקובץ). יוצר תמונת תצוגה מוקדמת של המסמך שנראית בעת פתיחת קובץ File < Open.

Bitmap export (ייצוא ביט-מפ). מאפשר להגדיר את המאפיינים של ברית המחדל בעת ייצוא בפורמט ביט-מפ.

Bitmap PICT preview (תצוגת ביט-מפ PICT). משנה את תצוגתם של קבצים שמיובאים לתוכנות כדוגמת QuarkXpress או PageMaker. משמעותו של הדבר הינה שרטוט מהיר יותר של התמונה.

Include portfolio preview. יוצר תמונת תצוגה מוקדמת עבור ה-Extensis Portfolio של התוכנה.

UserPrep file. מאפשר להגדיר את הקובץ שפריהנד מחפשת בעת הדפסת מסמך.

Override Output Options when printing (דריסת אפשרויות הפלט בעת ההדפסה). מאפשר לבחור בין נתונים בינריים או ASCII עבור התמונה. הקבצים יודפסו מהר יותר עם תבחר ב-binary.

Clipboard output formats (מתכונות הפלט לזיכרון). מפקח על המידע שבזיכרון בעת המעבר ליישומים אחרים. האפשרויות הן FreeHand, PICT, RTF ו-Adobe Illustrator.

Convert Colors (המרת צבעים). מאפשר לשמור את הצבעים בפורמטים PhotoShop 4, RGB או CMYK.



איור: דיל צ'פמן

העדפות בדיקת איות - Spelling preferences

Find duplicate words (מציאת מילים כפולות). מחפש מילים כפולות כדוגמת the the.

Find capitalization errors (מציאת שגיאות בהגדרת אותיות רישיות). מחפש הצבה לא נכונה של אותיות רישיות (Caps) במילים.

Add words to dictionary exactly as typed (הוספת מילים למילון בדיוק כפי שהן הודפסו). מילים כדוגמת FreeHand ו-QuickStart יופיעו במילון עם אותיות Caps, בדיוק בדרך שבה הן הודפסו.

Add words to dictionary all lowercase (הוספת מילים באותיות קטנות בלבד). כל המילים יופיעו באותיות קטנות בלבד.

העדפות צבע - Color preferences

התיבות Guide color ו-Grid color פותחות "בוחרי צבע" בהם ניתן להגדיר את צבעי קווי ההנחיה והרשת.

Color List shows Container color (רשימת הצבעים מציגה את צבע גוש הטקסט). בעת בחירת גוש טקסט, צבע המילוי מציג את צבע גוש הטקסט.

Color List shows Text color (רשימת הצבעים מציגה את צבע הטקסט). בעת בחירת גוש טקסט, צבע המילוי מציג את צבע הטקסט ולא את צבעו של גוש הטקסט.

Auto rename changed colors (שינוי אוטומטי של שמות צבעים ששונו). שמות הצבעים ישתנו, אוטומטית, בעת שינוי ערכי CMYK או RGB שלהם.

Color Mixer uses split color well. מאפשר להשוות ב-Color Mixer (מערבל הצבעים) את השינויים בצבעים.

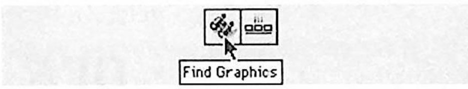
Dither 8-bit colors (פיזור לצבעי 8 ביט). משפר את תצוגתם של צבעים על המסך בעת עבודה במסך של 256 צבעים בלבד.

Color management (ניהול צבע). מאפשר לקבוע כיצד הצבעים מוצגים על המסך.

העדפות תבניות - Panel preferences

Hiding panels hides to toolbox. ארגז הכלים יוסתר ביחד עם התבניות.

Show Tool Tips. מציג הסברים אודות הסמלים שבארגז הכלים, בעת שהמצביע מונח עליהם (ראה איור 11).

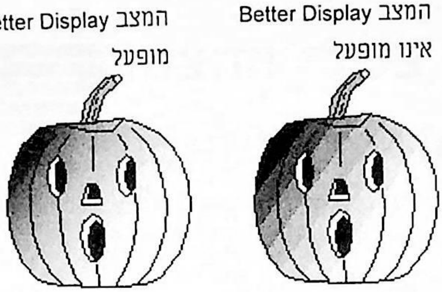


איור 11
הצגת Toll Tips.

העדפות שרטוט מחדש - Redraw preferences

Better display (תצוגה משופרת). המילויים המדורגים והרדיאליים מוצגים במיזוגים חלקים יותר (ראה איור 12).

איור 12 *אפשרויות התצוגה המשופרת - Better Display.*



Display text effects (הצגת אפקטים של טקסט). אפקטים מיוחדים כדוגמת Inline ו-Zoom יוצגו על המסך.

Redraw while scrolling (שרטוט מחדש תוך כדי הגלילה). התצוגה תוצג גם בעת הגרירה ולא רק לאחר סיומה.

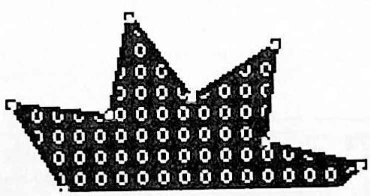
High-resolution image display (תצוגת תמונות ברזולוציה גבוהה). תמונות TIFF יוצגו באיכות טובה יותר (ראה איור 13).

איור 13 *אפשרויות התצוגה ברזולוציה גבוהה - High-resolution.*



Display overprinting objects (הצגת עצמים "מודפסים מעל"). בעת שעצם מוגדר להדפסה כ-Overprint יופיע על פניו הסימנים O (ראה איור 14).

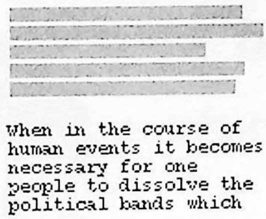
איור 14 *הסימנים Os מראים שהמילוי יודפס מעל (Overprint).*



Greek type below. משמש להגדרת גודל האותיות שיוצגו על המסך. אותיות בגודל קטן יותר יוצגו כקווים אפורים (ראה איור 15).

איור 15

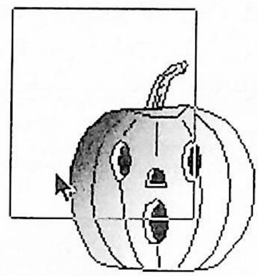
דוגמה של טקסט Greek (למעלה) ורגיל (למטה).



Preview drag field. לשינוי מספרם של העצמים שנראים בתצוגה בעת ההזזה או העיבוד (ראה איורים 16-17).

איור 16

גרירה ללא תצוגה.



איור 17

גרירה עם תצוגה.



טיפ

לחץ ושחרר את הלחצן Option/Alt בעת הגרירה, כדי לראות תצוגה של כל העצמים, ללא התחשבות במספר העצמים שהוגדרו בהעדפות.

העדפות צלילי ההצמדה - Snap sounds preferences (מקינטוש)

פריהנד מאפשרת לשמוע צלילים בעת ההצמדה לעצמים שונים כדוגמת, רשתות, נקודות וקווי הנחיה. התפריט הנפתח שלצידה של כל פעולה, מאפשר לבחור בצליל הרצוי עבורה.

None (ללא). מפסיק את הצליל.

Play (השמעה). מאפשר לשמוע את הצליל.

Snap sounds enabled. מפעיל את צלילי ההצמדה.

Play sounds when mouse is up. משמיע צלילים בכל עת שהמצביע עובר על גבי עצם, גם כאשר העכבר אינו לחוץ (רעשני במיוחד).

העדפות שמירה - Save preferences

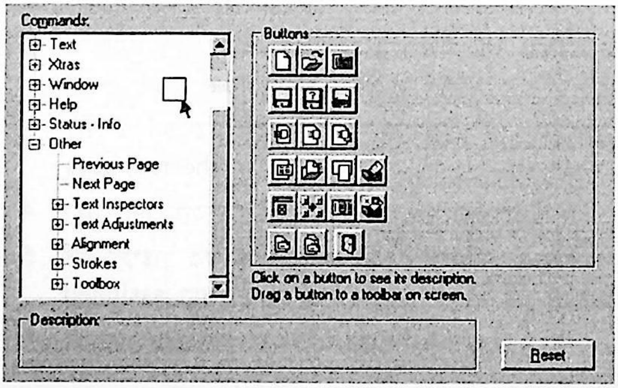
למרות שמרבית ההגדרות שתבצע בהעדפות פריהנד יפעלו מייד לאחר קביעתן, הן יישמרו על הדיסק רק לאחר שתצא מפריהנד.

חדש בפריהנד 8

פריהנד מאפשרת לבצע התאמות בארגז הכלים, בסרגל הטקסט ובסרגל התפריטים הראשי. הדבר מאפשר להוסיף ולהשמיט סמלים עבור פקודות ושינויים או לשנות את הכלים שבארגז הכלים.

הוספת סמלים לסרגל הכלים

1 בחר בפקודה File > Customize > Toolbars. תיבת הדו-שיח של התאמת סרגל הכלים תופיע על המסך. (ראה איור 18).



איור 18

תיבת הדו-שיח של התאמת סרגלי הכלים (Customize Toolbars).

2 השתמש בקטגוריות שבצידה השמאלי של התיבה כדי לבחור בפקודות שברצונך להוסיף לסרגל הכלים.

3 לחץ על הפקודה. סמל הפקודה יודגש בצידה הימני של תיבת הדו-שיח.

4 גרור את סמל הפקודה אל אחד מסרגלי הכלים.

השמטת סמלים מסרגל הכלים

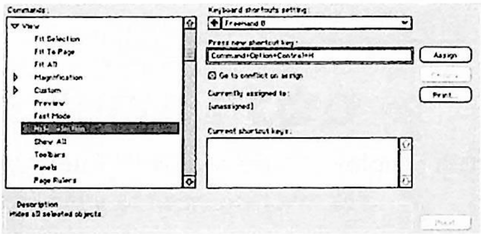
בעת שתיבת הדו-שיח של התאמת סרגלי הכלים, פתוחה על המסך, גרור סמל אל מחוץ לסרגל הכלים.

טיפ לחץ על המקש Command/Alt וגרור החוצה סמל מסרגל הכלים, תוך כדי העבודה.

חדש בפריהנד 8 פריהנד 8 מאפשרת גם להתאים את מקשי הקיצור המקושרים לפקודות. כך תוכל להוסיף מקשי קיצור או לשנות מקשים לקיצורים שמוכרים לך מתוכנות אחרות.

התאמת מקשי הקיצור

1 בחר ב-File < Customize < Shortcuts (קובץ < התאמה < מקשי קיצור). תיבת הדו-שיח תופיע על המסך (ראה איור 19).



איור 19

תיבת הדו-שיח Customize shortcuts (התאמת מקשי קיצור).

2 השתמש בקטגוריות שבצידה השמאלי של התיבה כדי למצוא את הפקודה שברצונך להתאים.

3 לחץ על הפקודה. מקשי הקיצור הנוכחיים, אם יש כאלה, יופיעו בשדה Current shortcut keys.

4 הקלד את מקשי הקיצור הרצויים עבור הפקודה.

5 אם הקיצור מקושר לפקודה אחרת, הפקודה תופיע אחרי המילים Currently assigned. הקלד קיצור אחר או שנה את הקיצור המתנגש.

6 לחץ Assign כדי לקבוע את הקיצור החדש.

7 חזור על הפעולה כדי לקבוע מקשי קיצור שונים או לחץ על הלחצן Close כדי לחזור לדף העבודה.

טיפ

ב"חלונות" לחץ על הכרטיסיות שבראש תיבות הדו-שיח כדי לעבור בין Customize Toolbars (התאמת סרגלי כלים) ל-Customize shortcuts (התאמת קיצורים).

אם אתה רגיל לעבוד עם תוכנות אחרות, תוכל לשנות את קיצורי המקשים ולהתאימם לאלה שבתוכנות האחרות.

יישום מקשי הקיצור

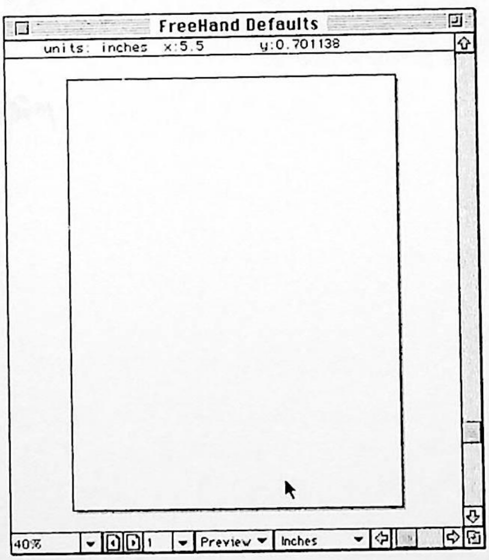
1 בתיבת הדו-שיח Customize shortcuts, השתמש בתפריט הנפתח Keyboard shortcuts settings כדי להציג רשימה של הקיצורים הקבועים מראש.

2 בחר מהרשימה ולחץ Assign.

פריהנד מאפשרת גם לשנות את הגדרות ברירות המחדל של המסמכים. ברירות מחדל הינן הגדרות שהתוכנה מתייחסת אליהן בעת פתיחת מסמך חדש. ברירות המחדל קובעות כמה צבעים יוצגו ברשימת הצבעים ואיזה צבעים יוצגו שם. הן קובעות האם הסרגלים יוצגו או יוסתרו, כמה דפים יכיל מסמך חדש והאם המסמך יהיה בתצוגת Preview או Keyline. כדי לשנות את ברירות המחדל, תשתמש בקובץ Defaults.

הגדרות קובץ ברירות המחדל של פריהנד

1 פתח את התוכנה פריהנד ובחר ב-Open מן התפריט File. מצא את הקובץ FreeHand Defaults (מקינטוש) או את הקובץ Defaults.ft8 (חלונות). בתיקיית התוכנה. קובץ ברירות המחדל ייפתח (ראה איור 20).



איור 20

כל שינוי שתבצע בברירות המחדל של פריהנד, ישמש כברירות המחדל עבור כל הקבצים החדשים.

טיפ

> לפני שתבצע שינויים כלשהם בקובץ ברירות המחדל, הכן עותק של הקובץ המקורי ושמור אותו במיקום שונה, למקרה שתרצה לשחזר את ברירות המחדל המקוריות.

2 בצע את השינויים בקובץ.

3 שמור את הקובץ באותו מיקום שבו מצאת אותו ובאותו שם. לצורך כך השתמש בפקודה Save as ושמור את הקובץ במתכונת FreeHand template. כאשר תישאל האם להחליף את הקובץ הקיים, לחץ על Replace.



איור: אבי וינשטיין

נספח א
מה נמצא על מסך פריהנד

העצמים המוצגים על מסך פריהנד כוללים חלונות, סרגלי כלים, תבניות, ואלמנטים נוספים של התוכנה שניתן להפעילם ישירות מהמסך. אחת מתכונותיה החשובות ביותר של פריהנד היא האפשרות להתאים את הפריטים הללו לדרישות המשתמש. (ראה פרק 23, "התאמה אישית של פריהנד").

אם אתה משתמש בעותק של פריהנד שבוצעו בו התאמות שונות, קרוב לוודאי שסרגלי הכלים והתפריטים שלך, לא יתאימו בדיוק לאלה המוצגים כאן. אולם, אם התקנת את פריהנד, ישירות מתקליטור ההתקנה, ולא בצעת בה שינויים כלשהם, עדיין, כל התפריטים והאלמנטים שמוצגים על מסך התוכנה שלך יהיו תואמים לאלה שבפרק זה.

המשתמשים בפריהנד בסביבת חלונות 95 יימצאו שכמה מהעצמים שעל מסכיהם שונים מעט מאלה המוצגים כאן. הדבר נובע מההבדלים הקטנים בהפעלת התוכנה על מחשבי מקינטוש ובסביבת "חלונות". הבדלים אלה אינם משפיעים, כמובן, על צורת השימוש באותם אלמנטים.

בנספח זה תלמד אודות:

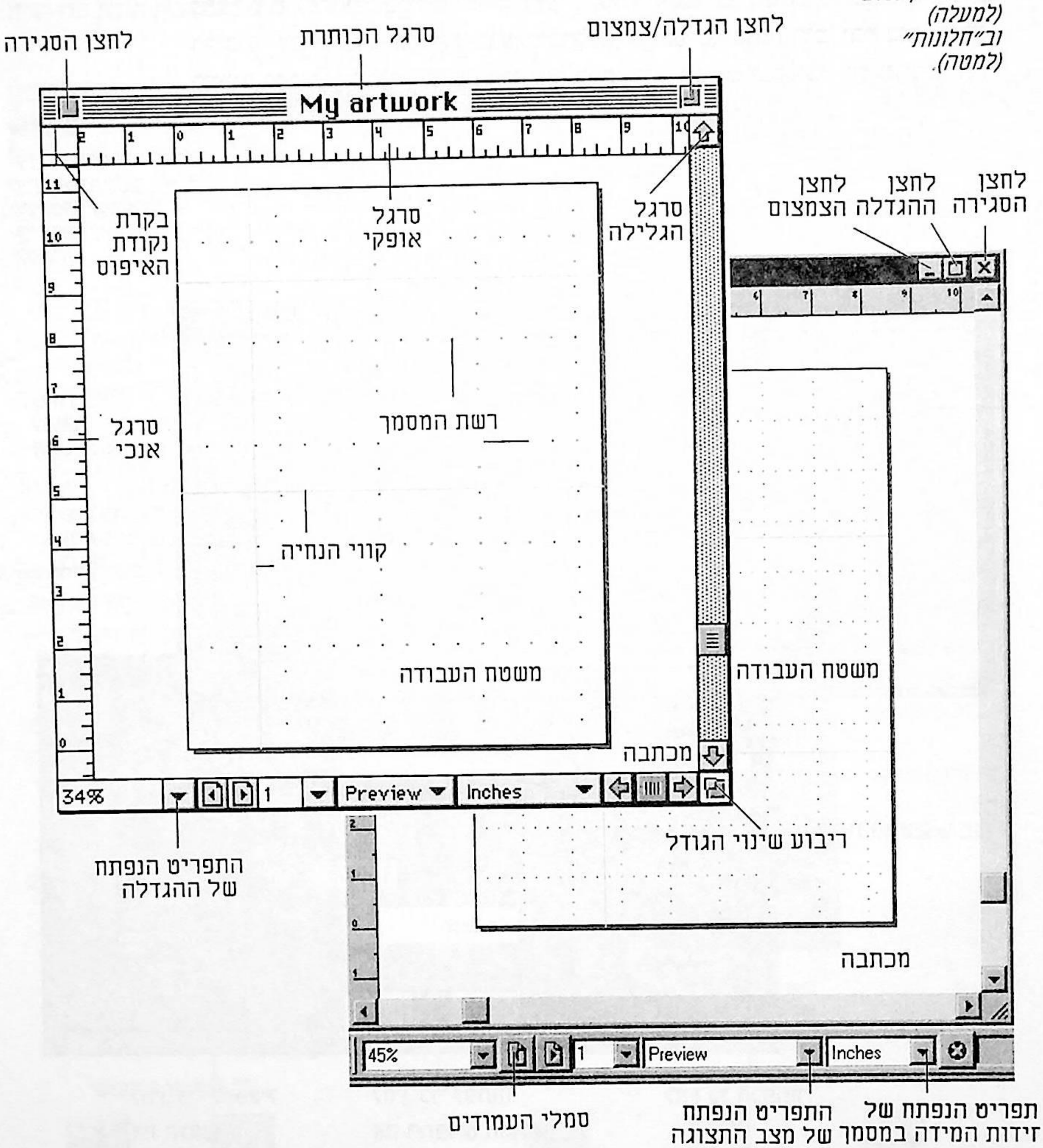
- האלמנטים שבחלון המסמך.
- האלמנטים בתיבת דו-שיח מייצגת.
- העצמים שבברירת המחדל של ארגז הכלים.
- הגדרות ברירת המחדל של סרגלי הכלים.
- הגדרות תבניות הבקרה.
- ההגדרות כלי ה-Xtra ותבניות ההפעלה.
- הגדרות תבנית היישור (Align).
- הגדרות תבניות חיפוש והחלפת גרפיקה וחיפוש טקסט.
- מקשי הקיצור המשמשים להצגת הכלים והתבניות השונות.

חלון המסמך של פריהנד

חלון המסמך הינו החלון הראשי שבו מתבצעת העבודה. קיימים כמה הבדלים קטנים בין חלון המסמך של מקינטוש ושל "חלונות".

איור 1

חלון המסמך על מחשב מקינטוש (למעלה) וב"חלונות" (למטה).

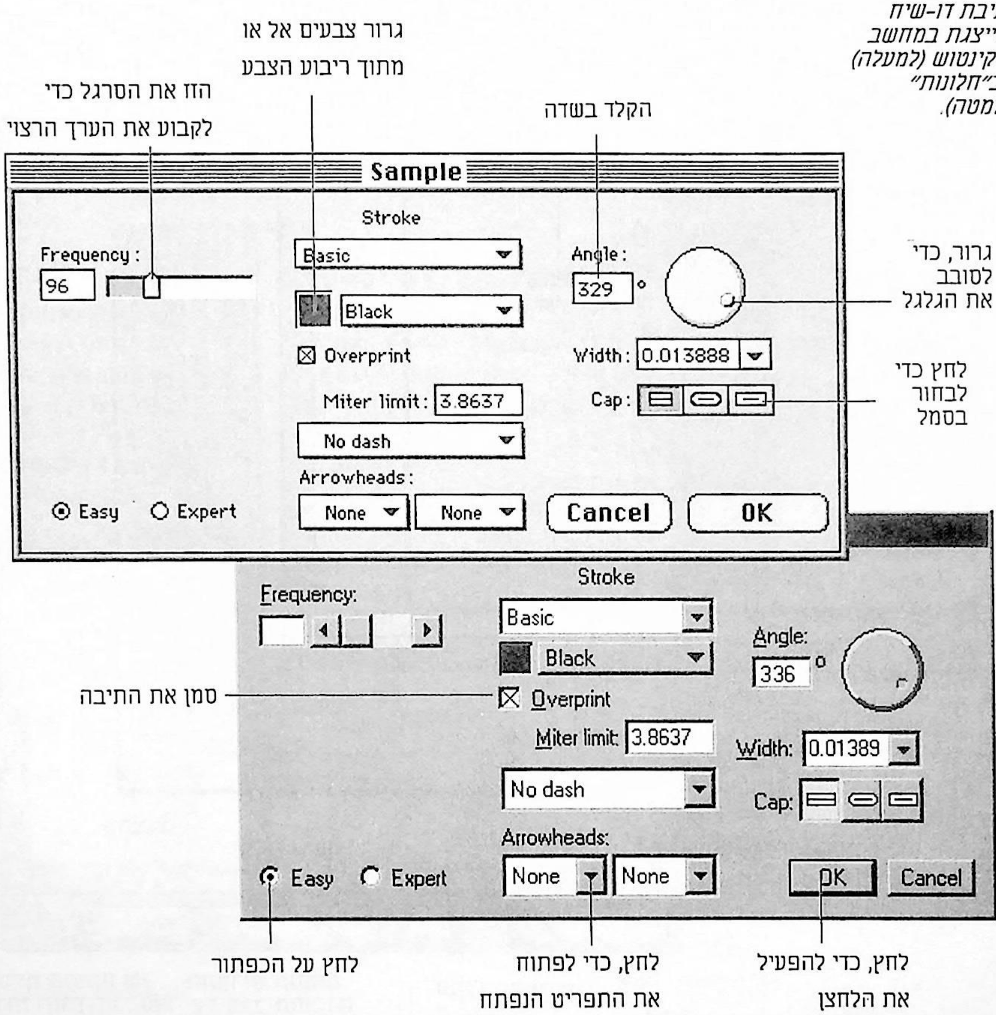


תיבת דו-שיח מייצגת

מרבית תכונותיה של פריהנד מוגדרות באמצעות תיבות דו-שיח. למרות שתיבות הדו-שיח שונות האחת מרעותה, הן משתמשות כולן בשיטה זהה של שימוש בתפריטים נפתחים, בשדות שבהן ניתן להקליד מספרים, בסרגלים, בגלגלי מידות, בריבועי הנחת צבע ובחירת צבע, בסמלים, בלחצנים, בכפתורים ובתיבות סימון. קיימים כמה הבדלים בין תיבות הדו-שיח במחשבי מקינטוש ובסביבת "חלונות".

איור 2

תיבת דו-שיח מייצגת במחשב מקינטוש (למעלה) וב"חלונות" (למטה).



ארגז הכלים

ארגז הכלים מכיל 17 כלים שונים שמבצעים תפקודים של בחירות, יצירת עצמים, טקסטים, עיבודים והגדלות. לחץ כדי לבחור בכלי או השתמש במקשי הקיצור כדי להפעיל את הכלי. מקשי הקיצור שבאיור הם מקשי הקיצור של ברירת המחדל. ניתן לשנות את הכלים שבארגז הכלים ואת מקשי הקיצור שלהם, באמצעות תיבת הדו-שיח Customize Shortcuts (התאמת מקשי קיצור).

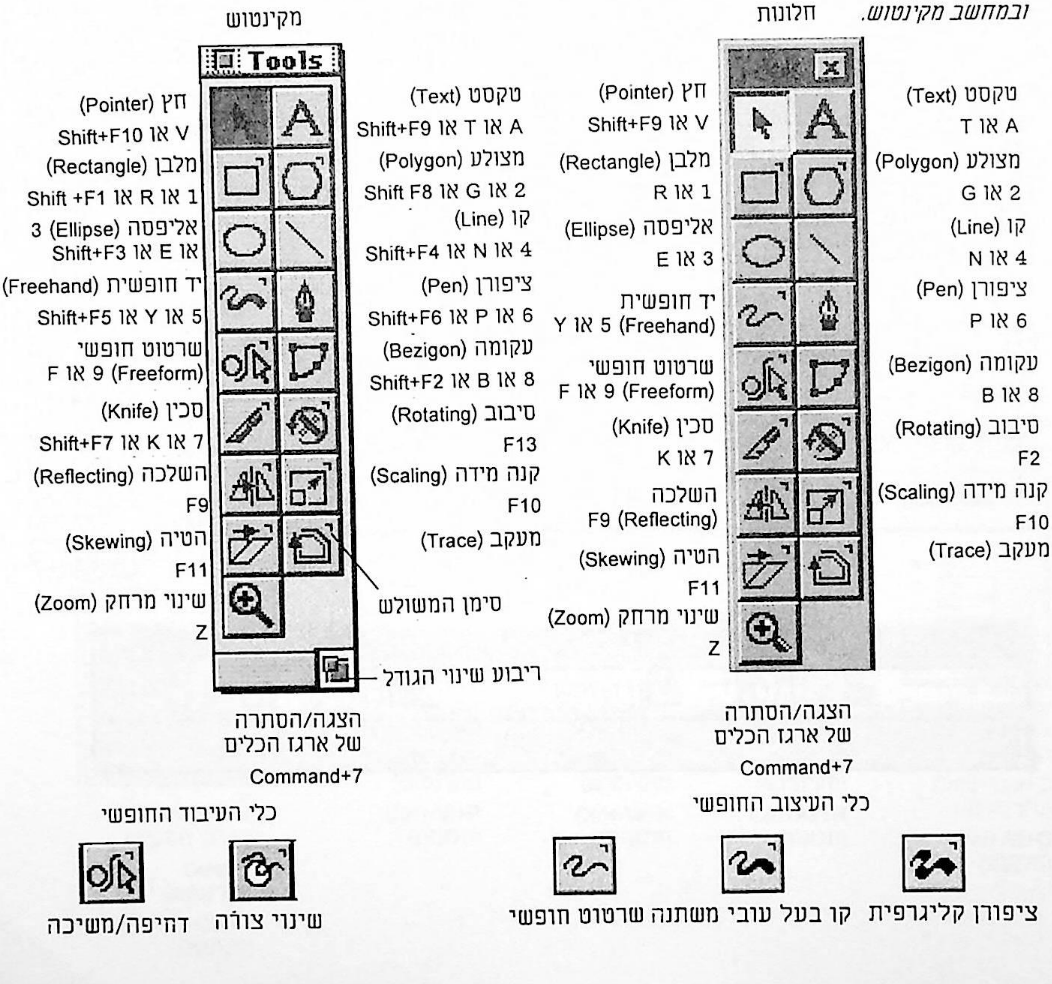
טיפ

> אפשר להשתמש במקשי הקיצור, על ידי הקשה על המקש הדרוש. אין צורך במקשים מקדימים נוספים.

לחץ פעמיים על כלים שמשולש קטן מופיע בסמל שלהם, כדי להיכנס להגדרות הכלי. שינוי ההגדרות עבור הכלים יד חופשית ושרטוט חופשי, משנה את סמליהם בארגז הכלים.

איור 3

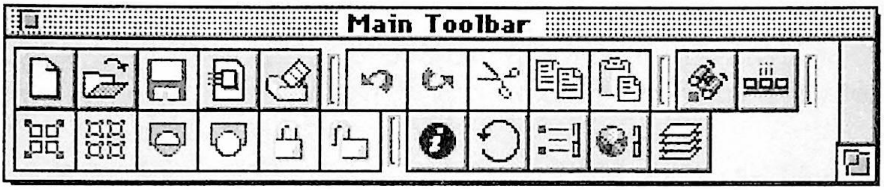
ארגז הכלים ומקשי הקיצור עבור עבודה בסביבת "חלונות" ובמחשב מקינטוש.



סרגלי הכלים

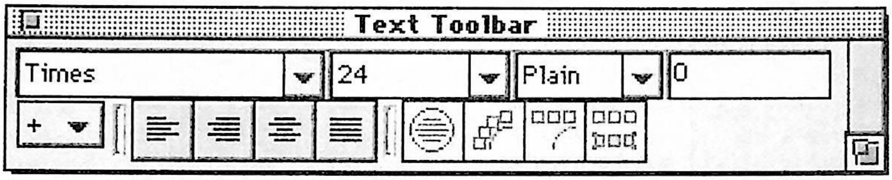
בנוסף לארגז הכלים מכילה פריהנד גם שלושה סרגלי כלים נוספים שניתן להציבם על המסך או להשתמש בהם כתבניות "צפות". סרגלים אלה הם: סרגל הכלים הראשי, סרגל הכלים של הטקסט וסרגל המידע. מקשי הקיצור מציגים או מסתירים את סרגלי הכלים. הסמלים שבסרגלים ומקשי הקיצור ניתנים לשינוי באמצעות תיבת הדו-שיח Customize Shortcuts.

ב"חלונות", ניתן גם להשתמש בסרגל המצב כתבנית "צפה".



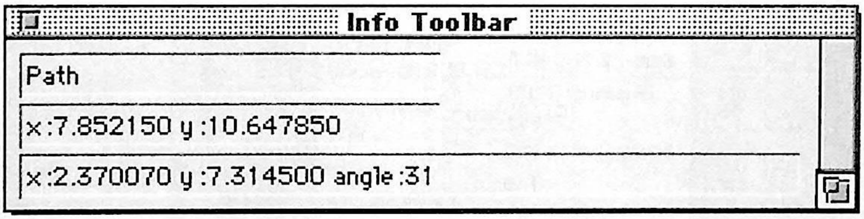
איור 4

סרגל הכלים הראשי. כדי להציגו או להסתירו ב"חלונות" Ctrl+Alt+T.



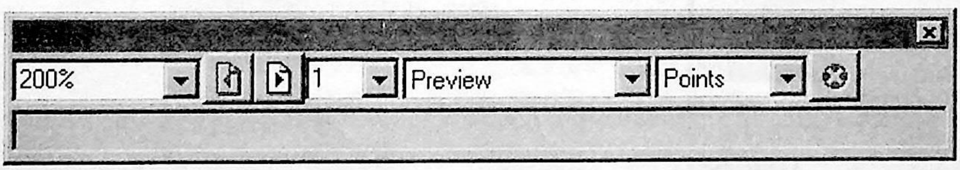
איור 5

סרגלי הכלים של הטקסט. כדי להציגו או להסתירו במקינטוש - Command+Option+T, ב"חלונות" Ctrl+Alt+t.



איור 6

סרגל המידע. כדי להציגו או להסתירו ב"חלונות" Ctrl+Alt+T.



איור 7

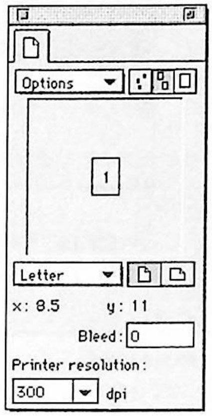
סרגל המצב. כדי להציגו או להסתירו ב"חלונות" Ctrl+Alt+T.

תבניות הבקרה - Inspectors

חמש תבניות הבקרה, משתנות בהתאם לסמלים שנבחרו וסוג העצם שבבחירה. מקשי הקיצור מציגים או מסתירים את התבניות.

איור 8

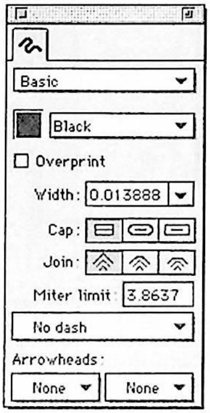
תבניות הבקרה ומקשי הקיצור.



Document Inspector - בקרת המסמך

Cmd+Opt+D (מקינטוש)

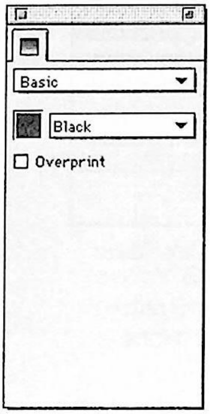
Ctrl+Alt+D (חלונות)



Stroke Inspector - בקרת הקו

Cmd+Opt+L (מקינטוש)

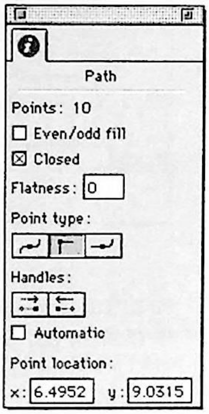
Ctrl+Alt+L (חלונות)



Fill Inspector - בקרת המילוי

Cmd+Opt+F (מקינטוש)

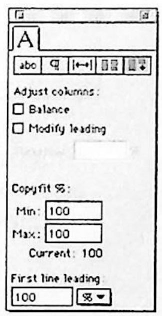
Ctrl+Alt+F (חלונות)



Object Inspector - בקרת העצמים

Cmd+I (מקינטוש)

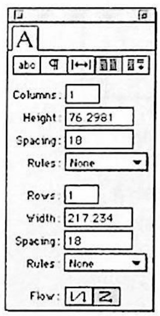
Ctrl+I (חלונות)



Copyfit Inspector - בקרת התאמת הטקסט

Cmd+Opt+C (מקינטוש)

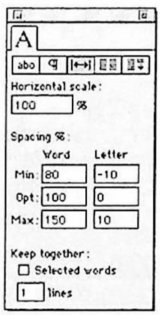
Ctrl+Alt+C (חלונות)



Rows Inspector - בקרת השורות

Cmd+Opt+R (מקינטוש)

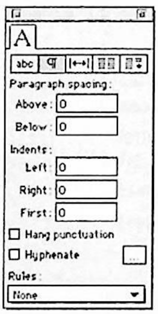
Ctrl+Alt+R (חלונות)



Spacing Inspector - בקרת הריווח

Cmd+Opt+K (מקינטוש)

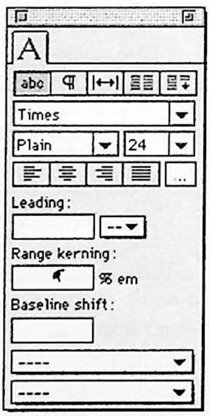
Ctrl+Alt+K (חלונות)



Paragraph Inspector - בקרת הפסקה

Cmd+Opt+F (מקינטוש)

Ctrl+Alt+P (חלונות)



Text Inspector - בקרת הטקסט

Cmd+T (מקינטוש)

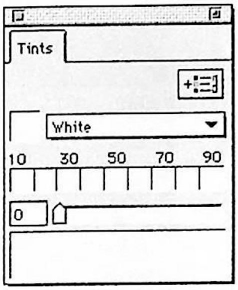
Ctrl+T (חלונות)

תבניות הכרטיסיות

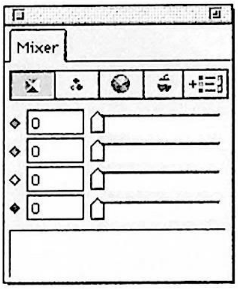
בנוסף לארגז הכלים ולתבניות הבקרה, פריהנד מציגה שבע תבניות נוספות. הלשוניות של כרטיסיות אלה מאפשרות להציג אותן במרוכז או בנפרד. מקשי הקיצור מציגים או מסתירים את התבניות.

איור 9

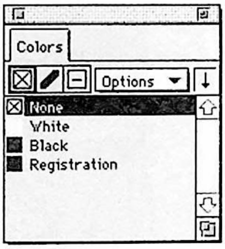
התבניות השונות ומקשי הקיצור.



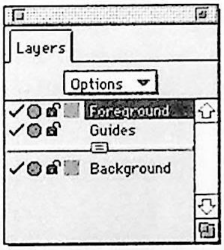
- Tint panel
תבנית הדילול
Cmd+Shift+Z (מקינטוש)
Ctrl+Shift+3 (חלונות)



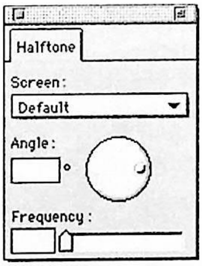
- Color Mixer
מערבל הצבעים
Cmd+Shift+C (מקינטוש)
Ctrl+Shift+9 (חלונות)



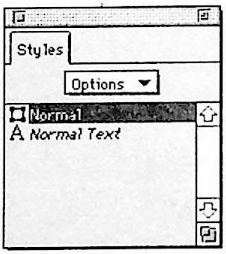
- Color List
רשימת הצבעים
Cmd+9 (מקינטוש)
Ctrl+9 (חלונות)



- Layer panel
תבנית השכבות
Cmd+6 (מקינטוש)
Ctrl+6 (חלונות)



- Halftone panel
תבנית הרשתות
Cmd+H (מקינטוש)
Ctrl+H (חלונות)

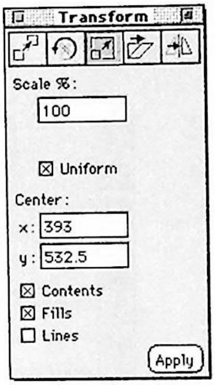


- Style panel
תבנית הסגנונות
Cmd+3 (מקינטוש)
Ctrl+3 (חלונות)

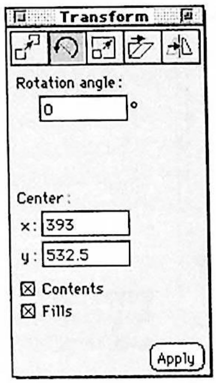
תבניות העיבוד - Transform panels

איור 10
תבנית העיבוד ומקשי הקיצור.

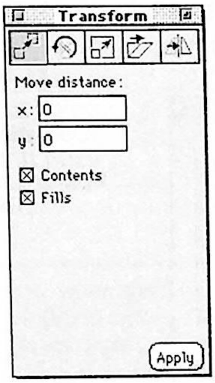
תבניות העיבוד מאפשרות להזיז עצמים ולעבדם על ידי הקלדת ערכי שינוי מספריים. הגדרת תבניות העיבוד משתנות בהתאם לכלי העיבוד שנבחר. ניתן להציג את תבניות העיבוד בעזרת מקשי הקיצור או על ידי לחיצה כפולה על כל אחד מכלי העיבוד בארגז הכלים.



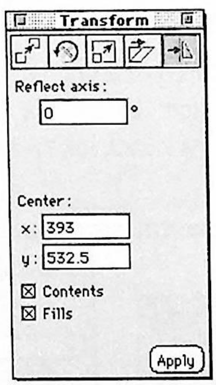
-Scale panel
תבנית קנה המידה
Cmd+F10 (מקינטוש)
Ctrl+F10 (חלונות)



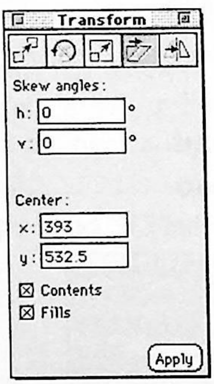
- Rotate panel
תבנית הסיבוב
Cmd+F13 (מקינטוש)
Ctrl+F2 (חלונות)



- Move Panel
תבנית ההזזה
Cmd+E (מקינטוש)
Ctrl+E (חלונות)



Reflect panel - תבנית ההשלכה
Cmd+F9 (מקינטוש)
Ctrl+F9 (חלונות)



Skew panel - תבנית ההטיה
Cmd+F11 (מקינטוש)
Ctrl+F11 (חלונות)

תבנית הפעולות - Operations panel, והתבנית כלים מוספים - Xtra Tools.

תבנית הפעולות מאפשרת ליישם פעולות על עצמים. תבנית הכלים המוספים מכילה כלי שרטוט ושינוי נוספים. התפריט הנפתח Options (אפשרויות) מאפשר לשנות את תצוגת התבנית. ניתן להציג את התבניות באמצעות הפקודה Window > Xtras או בעזרת מקשי הקיצור.

איור 11

תבניות הפעולות (Operations) ותבניות הכלים המוספים (Xtra Tools).

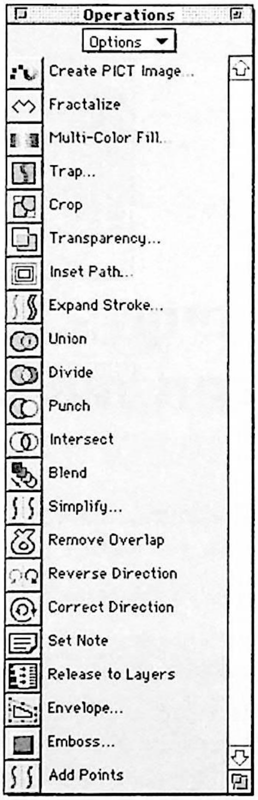


Xtra Tools panel -

תבנית הכלים המוספים

Cmd+Shift+I (מקינטוש)

Ctrl+Alt+O (חלונות)



Operation panel -

תבנית הפעולות

Cmd+Shift+I (מקינטוש)

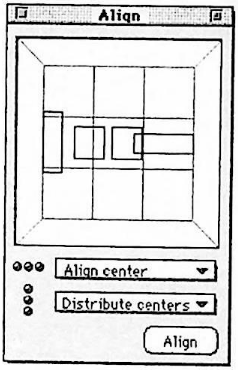
Ctrl+Alt+O (חלונות)

תבנית היישור - Align panel

תבנית היישור משמשת ליישור עצמים נבחרים בכמה דרכים שונות. ניתן להציגה באמצעות הפקודה Window < Panels או בעזרת מקשי הקיצור. מאחר שלתבנית זו אין לשונית, לא ניתן לצרפה לתבניות אחרות.

איור 12

תבנית היישור ומקשי הקיצור.



Align panel - תבנית היישור
Cmd+Opt+A (מקינטוש)
Ctrl+Alt+a (חלונות)

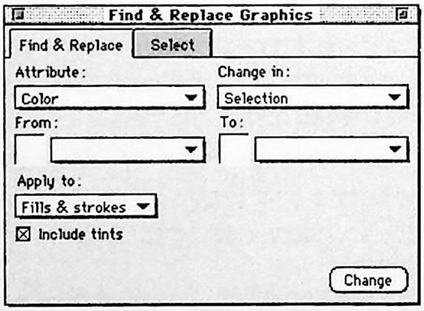
התבנית - חיפוש והחלפת גרפיקה - Find & Replace Graphics, והתבנית חיפוש טקסט - Find Text

איור 13

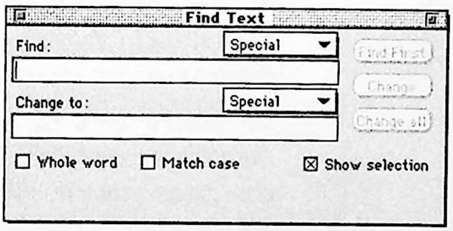
התבנית Find & Replace - Graphics חיפוש והחלפת גרפיקה, והתבנית Find Text - חיפוש טקסט.

לתבנית חיפוש והחלפת גרפיקה, יש שני סוגי הגדרות: הראשונה עבור חיפוש והחלפה, והשנייה עבור בחירה. היא משמשת לביצוע שינויים כלליים בעצמים גרפיים. תבנית חיפוש הטקסט מאפשרת לחפש מחרוזות טקסט מסוימות ולהחליפן באחרות.

התבניות מוצגות באמצעות הפקודה Edit < Find & Replace או בעזרת מקשי הקיצור.



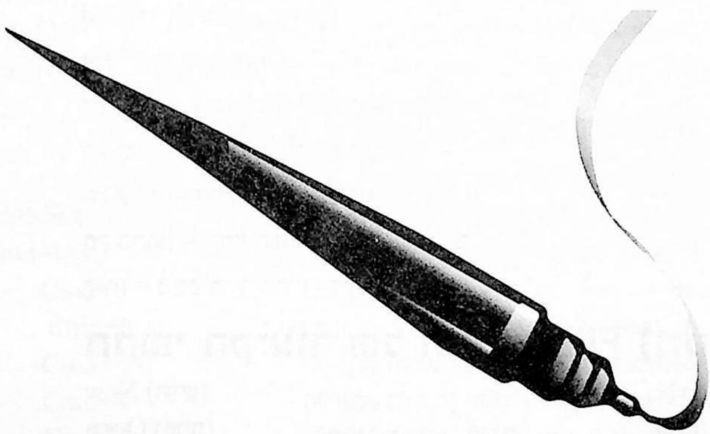
Find & Replace Graphics -
חיפוש והחלפת גרפיקה
Cmd+Opt+E (מקינטוש)
Ctrl+Alt+E (חלונות)



Find Text- חיפוש טקסט
Cmd+Shift+F (מקינטוש)
Ctrl+Shift+F (חלונות)

נספח ב

מקשי הקיצור



עבודה עם מקשי הקיצור הינה, קרוב לוודאי, הדרך המהירה ביותר לבצע פעולות בכל תוכנה המופעלת במחשב. פריהנד מציגה מגוון עשיר של מקשי קיצור כמעט לכל לפקודות התפריטים ולמרבית הפריטים שאינם נמצאים בתפריטים.

כפי שהסברנו בפרק 23, תוכל לשנות את מקשי הקיצור כדי להתאימם להרגלי העבודה שלך. כלומר, תוכל להגדיר לפריהנד מקשי קיצור זהים לאלה שאתה משתמש בהם בתוכנות האחרות שלך ותוכל גם לקבוע מקשי קיצור לפקודות שאין להן קיצורים.

אם תשנה את מקשי הקיצור שלך, תוכל להדפיס עותק של השינויים שישמש לך לצורך התמצאות.

נספח זה מציג את כל מקשי הקישור של ברירות המחדל בפריהנד. אם לא ביצעת שינויים כלשהם בעצמך, תמצא שרשימות אלו תואמות את דרך פעולתה של פריהנד על המחשב שלך. אם שינית את הגדרות מקשי הקיצור תוכל להשתמש בפקודה print בתיבת הדו-שיח Customize כדי להדפיס את רשימת הקיצורים שלך.

בנספח זה תמצא:

רשימה של כל מקשי הקיצור שבברירת המחדל עבור מחשבי מקינטוש(בעמודים 428-434).

רשימה של כל מקשי הקיצור שבברירת המחדל עבור סביבת חלונות(בעמודים 434-440).

מקשי הקיצור של מקינטוש

ברשימה הבאה תמצאו את מרבית מקשי הקיצור שבברירת המחדל של מקינטוש. השתמשנו כאן בקיצורים הבאים:

Cmd = מקש Command

Opt = מקש Option

חץ שמאלי = החץ השמאלי בלוח המקשים

חץ ימני = החץ הימני בלוח המקשים

חץ עליון = החץ העליון בלוח המקשים

חץ תחתון = החץ התחתון בלוח המקשים

רווח = מקש רווח בלוח המקשים

מקשי הקיצור של תפריט File (מקינטוש)

New (חדש)	Cmd+N
Open (פתח)	Cmd+O
Close (סגור)	Cmd+W
Save (שמירה)	Cmd+S
Save As (שמירה כ-)	Cmd+Shift+S
Import (יבוא)	Cmd+R
Export (יצוא)	Cmd+Shift+R
Print (הדפסה)	Cmd+P
Preferences (העדפות)	Cmd+Shift+D
Quit (יציאה)	Cmd+Q

תפריט Edit (מקינטוש)

Undo (ביטול)	F1, Cmd+Z
Redo (ביצוע מחדש)	Cmd+Y
Cut (חיתוך)	F2, Cmd+X
Copy (העתקה)	F3,Cmd+C
Paste (הדבקה)	F4, Cmd+V
Cut Contents (חיתוך תכולה)	Cmd+Shift+X
Paste Inside (הדבקה בתוך)	Cmd+Shift+V
Copy Attributes (תכונות ההעתקה)	Cmd+Shift+Opt+C
Paste Attributes (תכונות ההדבקה)	Cmd+Shift+Opt+V
Duplicate (שיכפול)	Cmd+D
Clone (הכפלה)	Cmd+=
Select: All (בחירה: בכל)	Cmd+A
Select: All In Document (בחירה: הכל במסמך)	Cmd+Shift+A
Text: Find & Replace (חיפוש והחלפת טקסט)	Cmd+Shift+F
Graphics: Find & Replace (מציאת והחלפת גרפיקה)	Cmd+Opt+E

פקודות תפריט View (תצוגה)

Fit Selection (התאמת בחירה)	Cmd+0
Fit To Page (התאמה לעמוד)	Cmd+Shift+W
Fit All (התאמת הכל)	Cmd+Opt+0
50% magnification (הגדלה 50%)	Cmd+5
100% magnification (הגדלה 100%)	Cmd+l
200% magnification (הגדלה 200%)	Cmd+2
400% magnification (הגדלה 400%)	Cmd+4
800% magnification (הגדלה 800%)	Cmd+8
Previous custom view (תצוגה מותאמת קודמת)	Cmd+Opt+1
Preview (תצוגה)	Cmd+K
Fast Mode (מצב תצוגה מהירה)	Cmd+Shift+K
Panels (תבניות)	F12, Cmd+Shift+H
Page Rulers (סרגלי העמוד)	Cmd+Opt+M
Text Rulers (סרגלי טקסט)	Cmd+/
Snap To Point (הצמדה לנקודה)	Cmd+'
Snap To Guides (הצמדה לקווי יישור)	Cmd+\
Snap To Grid (הצמדה לרשת)	Cmd+;
Object Inspector (בקרת העצמים)	Cmd+I

Stroke Inspector (בקרת הקו)	Cmd+Opt+L
Fill Inspector (בקרת המילוי)	Cmd+Opt+F
Text Inspector (בקרת הטקסט)	Cmd+T
Document Inspector (בקרת המסמך)	Cmd+Opt+D
Transform Scale	Cmd+F10
Transform Move	Cmd+E
Transform Rotate	Cmd+F13
Transform Reflect	Cmd+F9
Transform Skew	Cmd+F11
Transform Again	Cmd+,
Bring To Front (העברה לפנים)	Cmd+F, Cmd+Shift+U
Move Forward (העברה קדימה)	Cmd+[, Cmd+Up
Move Backward (העברה אחורה)	Cmd+], Cmd+Down
Send To Back (שלח לאחור)	Cmd+B, Cmd+Shift+Down
Align Again (יישור מחדש)	Cmd+Shitt+Opt+A
join (איחוד)	Cmd+J
Split (פיצול)	Cmd+Shift+J
Blend (מיזוג)	Cmd+Shift+B
Join Blend To Path (אחד מיזוג עם נתיב)	Cmd+Shift+Opt+B
Rasterize (רישות)	Cmd+Shift+Opt+Z
Lock (נעילה)	Cmd+L
Unlock (ביטול נעילה)	Cmd+Shift+L
Group (הקבצה)	Cmd+G
Ungroup (ביטול הקבצה)	Cmd+U

פקודות תפריט Text (מקינטוש)

Size > Smaller (גודל > הקטנה)	Cmd+<
Size > Largerr (גודל > הגדלה)	Cmd+Shift+>
Style > Plain (סגנון > רגיל)	F5, Cmd+Shift+Opt+P
Style > Bold (סגנון > שמן)	F6, Cmd+Opt+B

Italic < Style (סגנון < נטוי)	F7, Cmd+Opt+I
Bold Italic < Style (סגנון < שמן נטוי)	F8, Cmd+Shift+Opt+O
highlight (הדגשה)	Cmd+Shift+Opt+H
Strikethrough (קו חוצה)	Cmd+Shift+Opt+S
Underline (קו תחתי)	Cmd+Shift+Opt+U
Left < Align (יישור < שמאלה)	Cmd+Shift+Opt+L
Right < Align (יישור < ימינה)	Cmd+Shift+Opt+R
Center < Align (יישור < אמצע)	Cmd+Shift+Opt+M
Justified < Align (יישור < בלוק)	Cmd+Shift+Opt+J
Em Space (רווח M)	Cmd+Shift+M
En Space (רווח N)	Cmd+Shift+N
Thin Space (רווח צר)	Cmd+Shift+T
Discretionary Hyphen (מקף נסתר)	Cmd+-
Text Editor (עורך טקסט)	Cmd+Shift+E
Spelling (איות)	Cmd+Shift+G
Run Around Selection (הקפת בחירה)	Cmd+Opt+W
Flow Inside Path (זרימה בתוך נתיב)	Cmd+Shift+U
Attach To Path (הצמדה לנתיב)	Cmd+Shift+Y
Convert To Paths (המרה לנתיבים)	Cmd+Shift+P

פקודות תפריט Xtras (מקינטוש)

Repeat Last Xtra (חזרה על פעולת Xtra אחרונה)	Cmd++

פקודות תפריט Window (מקינטוש)

New Window (חלון חדש)	Cmd+Opt+N
Text Toolbars (סרגל כלי הטקסט)	Cmd+Opt+T
Toolbox (ארגז הכלים)	Cmd+7
Object Inspectors (בקרות העצמים)	Cmd+I
Stroke Inspector (בקרות הקו)	Cmd+Opt+L
Fill Inspectors (בקרות המילוי)	Cmd+Opt+F

Text Inspectors (בקרות הטקסט)	Cmd+T
Document Inspectors (בקרות המסמך)	Cmd+Opt+D
Layers Panel (תבנית השכבות)	Cmd+6
Styles Panel (תבנית הסגנונות)	Cmd+3
Color List (רשימת הצבעים)	Cmd+9
Color Mixer (מערבל הצבעים)	Cmd+Shift+C
Tints Panel (תבנית דילול הצבעים)	Cmd+Shift+Z
Halftones Panel (תבנית רשתות)	Cmd+H
Align Panel (תבנית היישור)	Cmd+Opt+A
Transform Panel (תבנית העיבוד)	Cmd+M
Operations Xtras (תוספות)	Cmd+Shift+I
Xtra Tools (ארגז הכלים Xtra)	Cmd+Opt+X

פקודות אחרות (מקינטוש)

Previous Page (דף קודם)	Cmd+Page Up
Next Page (דף הבא)	Cmd+Page Down
Character Inspector (בקרת האותיות)	Cmd+T
Paragraph Inspector (בקרת הפיסקה)	Cmd+Opt+P
Spacing Inspector (בקרת הריווח)	Cmd+Opt+K
Text Rows Inspector (בקרת שורות הטקסט)	Cmd+Opt+R
Copyfit Inspector (בקרת התאמת טקסט)	Cmd+Opt+C

פקודות טקסט (מקינטוש)

Increase Leading (הגדלת ריווח שורות)	Cmd+Num +
Decrease Leading (הקטנת ריווח שורות)	Cmd+Num -
Increase Kerning 1% (הגדלת ריווח אותיות 1%)	Cmd+Opt+Right
Decrease Kerning 1% (הקטנת ריווח אותיות 1%)	Cmd+Opt+Left

Increase Kerning 10% (הגדלת ריווח אותיות 10%)	Cmd+Shift+Opt+Right
Decrease Kerning 10% (הקטנת ריווח אותיות 10%)	Cmd+Shift+Opt+Left
Increase Baseline Shift (הגדלת הרמה מקו הבסיס)	Cmd+Opt+Up
Decrease Baseline Shift (הקטנת הרמה מקו הבסיס)	Cmd+Opt+Down

פקודות יישור (מקינטוש)

Top (למעלה)	Cmd+Opt+S, Cmd+Shift+Left
Right (ימינה)	Cmd+Right, Cmd+Opt+6
Center Horizontal (מרכוז אופקי)	Cmd+Opt+7
Center Vertical (מרכוז אנכי)	Cmd+Opt+9
Bottom (למטה)	Cmd+Opt+5 Cmd+Shift+Right
Left (שמאלה)	Cmd+Left, Cmd+Opt+4

פקודות הקו (מקינטוש)

Thinner (דק יותר)	Cmd+Opt+<
Thicker (עבה יותר)	Cmd+Opt+>

פקודות ארגז הכלים (מקינטוש)

Select (בחירה)	Shift+F10,V
Text (טקסט)	Shift+F9,A,T
Rectangle (מלבן)	Shift +F1,1,R
Polygon (מצולע)	Shift+F8,2,G
Ellipse (אליפסה)	Shift+F3,3,E
Line (קו)	Shift+F4,4,N
Freehand (יד חופשית)	Shift+F5,5,Y
Pen (ציפורן)	Shift+F6, 6, P
Knife (סכין חיתוך)	Shift+F7, 7, K

Bezigon (בזיגון)	Shift+F2,8,B
Rotate (סיבוב)	F13
Reflect (השלכה)	F9
Scale (קנה מידה)	F10
Skew (הטיה)	F11
Magnify (הגדלה)	Z

פקודות לוח המקשים של חלונות

Ctrl	=	Control מקש
Alt	=	Alt מקש
Left	=	Left arrow key (מקש חץ שמאלי)
Right	=	Right arrow key (מקש חץ ימני)
Down	=	Down arrow key (מקש חץ למטה)
Up	=	Up arrow key (מקש חץ למעלה)
Space	=	Spacebar (רווח)
Num	=	Keypad number (מקשי מספרים)

פקודות תפריט File (חלונות)

New (חדש)	Ctrl+N
Open (פתיחה)	Ctrl+O
Close (סגירה)	Ctrl+F4
Save (שמירה)	Ctrl+S
Save As (שמירה כ-)	Ctrl+Shift+S
Import (ייבוא)	Ctrl+R
Export (ייצוא)	Ctrl+ Shift+R
Print (הדפסה)	Ctrl+P
Preferences (עדיפויות)	Ctrl+Shift+D
Exit (יציאה)	Alt+F4

פקודות תפריט Edit (חלונות)

Undo (ביטול)	Ctrl+Z, Alt+Backspace
Redo (ביצוע מחדש)	Ctrl+Y, Ctrl+Alt+Backspace
Cut (חיתוך)	Ctrl+X, Shift+Del
Copy (העתקה)	Ctrl+C, Ctrl+Ins
Paste (הדבקה)	Ctrl+V,Shift+Ins
Cut Contents (חיתוך תכולה)	Ctrl+Shift+X
Paste Inside (הדבקה בתוך)	Ctrl+Shitt+V
Copy Attributes (מאפייני העתקה)	Ctrl+Alt+Shift+C
Paste Attributes (מאפייני הדבקה)	Ctrl+Alt+Shift+V
Duplicate (שכפול)	Ctrl+D
Clone (הכפלה)	Ctrl +Shift+C
Select: All (בחירה: הכל)	Ctrl+A
Select: All In Document (בחירה: הכל במסמך)	Ctrl+Shift+A
Text: Find & Replace (טקסט: חיפוש והחלפה)	Ctrl+Shift+P
Graphics: Find & Replace (גרפיקה: חיפוש והחלפה)	Ctrl+Alt+E

פקודות תפריט View (חלונות)

Fit Selection (התאמת בחירה)	Ctrl+0
Fit To Page (התאמה לעמוד)	Ctrl+Shift+W
Fit All (התאמת הכל)	Ctrl+Alt+0
50% magnification (הגדלה 50%)	Ctrl+Num 5, Ctrl+5
100% magnification (הגדלה 100%)	Ctrl+Num 1,Ctrl+l
200% magnification (הגדלה 200%)	Ctrl+Num 2, Ctrl+2
400% magnification (הגדלה 400%)	Ctrl+Num 4, Ctrl+4
800% magnification (הגדלה 800%)	Ctrl+Num 8, Ctrl+8
Previous custom view (תצוגה מותאמת קודמת)	Ctrl+Alt+Shifl+l
Preview (תצוגה)	Ctrl+K

Fast Mode (תצוגה מהירה)	Ctrl+Shift+K
Toolbars (סרגלי כלים)	Ctrl+Alt+T
Panels (תבניות)	Ctrl+Alt+H, F12
Page Rulers (סרגלי העמוד)	Ctrl+Alt+M
Text Rulers (סרגלי טקסט)	Ctrl+Alt+Shift+T
Snap To Point (הצמדה לנקודה)	Ctrl+Shift+Z
Snap To Guides (הצמדה לקווי יישור)	Ctrl+Alt+G

פקודות התפריט Modify (חלונות)

Object Inspector (בקרת עצמים)	Ctrl+I
Stroke Inspector (בקרת הקו)	Ctrl+Alt+L
Fill Inspector (בקרת המילוי)	Ctrl+Alt+F
Text Inspector (בקרת הטקסט)	Ctrl+T
Document Inspector (בקרת המסמך)	Ctrl+Alt+D
Transform Scale (עיבוד, קנה מידה)	Ctrl+F10
Transform Move (עיבוד, הזזה)	Ctrl+E
Transform Rotate (עיבוד, סיבוב)	Ctrl+F2
Transform Reflect (עיבוד, השלכה)	Ctrl +P9
Transform Skew (עיבוד, הטיה)	Ctrl+F11
Transform Again (עיבוד, שנית)	Ctrl+Shift+G
Bring to Front (העברה לפנים)	Ctrl+F, Ctrl+Shift+Up
Move Forward (העברה קדימה)	Ctrl+Alt+Shift+P, Ctrl+Up
Move Backward (הזזה אחורה)	Ctrl+Alt+Shift+K, Ctrl+Down
Send To Back (העברה לאחור)	Ctrl+B, Ctrl+Shift+Down
Align Again (יישור מחדש)	Ctrl+Alt+Shift+A
Join (איחוד)	Ctrl+J
Split (פיצול)	Ctrl+Shift+J

Blend (מיזוג)	Ctrl+Shift+B
Join Blend To Path (הצמדת מיזוג לנתיב)	Ctrl+Alt+Shift+B
Rasterize (רישות)	Ctrl+Alt+Shift+Z
Lock (נעילה)	Ctrl+L
Unlock (ביטול נעילה)	Ctrl+Shift+I
Group (הקבצה)	Ctrl+G
Ungroup (ביטול הקבצה)	Ctrl+U

פקודות התפריט Text (חלונות)

Smaller < Size (גודל < קטן יותר)	Ctrl+Alt+1, Ctrl+Alt+Num Ctrl+Alt+Shift+Down
Larger < Size (גודל < גדול יותר)	Ctrl+Alt+2, Ctrl+Alt+Num 2 Ctrl+Alt+Shift +Up
Plain < Style (סגנון < רגיל)	Ctrl+Alt+Shift+P, F5
bold < Style (סגנון < שמן)	Ctrl+Alt+B, F6
Italic < Style (סגנון < נטוי)	Ctrl+Alt+I ,F7
Bold Italic < Style (סגנון < שמן נטוי)	Ctrl+Alt+Shift+O, F8
Highlight (הדגשה)	Ctrl+Alt+Shift+H
Strikethrough (קו חוצה)	Ctrl+Alt+Shift+S
Underline (קו תחתי)	Ctrl+Alt+U
Left < Align (יישור < שמאלה)	Ctrl+Alt+Shift+L
Right < Align (יישור < ימינה)	Ctrl+Alt+Shift+R
Center < Align (יישור < אמצע)	Ctrl+Alt+Shift+M
Justified < Align (יישור < בלוק)	Ctrl+Alt+Shift+J
Non-Breaking Space (רווח ללא שבירה)	Ctrl+Shift+H
Em Space (רווח M)	Ctrl+Shift+M
En Space (רווח N)	Ctrl+Shift+N

Thin Space (רווח צר)	Ctrl+Shift+T
Text > Editor (טקסט > עורך)	Ctrl+Shift+E
Spelling (איות)	Ctrl+Alt+S
Run Around Selection (הקפת בחירה)	Ctrl+Alt+W
Plow Inside Path (זרימה לתוך נתיב)	Ctrl+Shift+U
Attach To Path (הצמדה לנתיב)	Ctrl+Shift+Y
Convert To Paths (המרה לנתיבים)	Ctrl+Shift+P

פקודות תפריט Xtras (חלונות)

Xtras: Repeat (חזרה על פעולת Xtra אחרונה)	Ctrl+Alt+Shift+X

פקודות תפריט Window (חלונות)

New Window (חלון חדשה)	Ctrl+Alt+N
Toolbox (ארגז הכלים)	Ctrl+7
Layers Panel (תבנית השכבות)	Ctrl+6
Styles Panel (תבנית הסגנונות)	Ctrl+3
Color List (רשימת הצבעים)	Ctrl+9
Color Mixer (מערבל הצבעים)	Ctrl+Shift+9
Tints Panel תבנית הדילול)	Ctrl+Shift+3
Halftones Panel (תבנית הרשתות)	Ctrl+H
Align Panel (תבנית היישור)	Ctrl+Alt+A
Transform Panel (תבנית העיבוד)	Ctrl+M
Operations Xtras (תוספות)	Ctrl+Alt+O
Xtra Tools (ארגז הכלים Xtra)	Ctrl+Alt+X
Cascade Windows	Shift+F5
Tile Windows Vertically (הנחה אנכית של חלונות)	Shift+F4

פקודות אחרות (חלונות)

Previous Page (דף קודם)	Ctrl+Page Up
Next Page (הדף הבא)	Ctrl+Page Down
Paragraph Inspector (בקרת הפיסקה)	Ctrl+Alt+P
Spacing Inspector (בקרת הריווח)	Ctrl+Alt+K

Column Row Inspector (בקרת שורה טור)	Ctrl+Alt+R
Copyfit Inspector (בקרת התאמת טקסט)	Ctrl+Alt+C

פקודות טקסט (חלונות)

Increase Leading (הגדלת ריווח שורות)	Ctrl+Num +
Decrease Leading (הקטנת ריווח שורות)	Ctrl+Num -
Increase Kerning By 1% (הגדלת ריווח אותיות 1%)	Ctrl+Alt+Right
Decrease Kerning By 1% (הקטנת ריווח אותיות 1%)	Ctrl+Alt+Left
Increase Kerning By 10% (הגדלת ריווח אותיות 10%)	Ctrl+Alt+Shift+Right
Decrease Kerning By 10% (הקטנת ריווח אותיות 10%)	Ctrl+Alt+Shift+Left
Increase Baseline Shift (הגדלת הרמה מקו הבסיס)	Ctrl+Alt+Up
Decrease Baseline Shift (הקטנת הרמה מקו הבסיס)	Ctrl+Alt+Down

פקודות יישור (חלונות)

Top (למעלה)	Ctrl+Shift+Left, Ctrl+Alt+Num 8
Right (ימינה)	Ctrl+Right, Ctrl+Alt+Num 6
Center Horizontal (מרכוז אופקי)	Ctrl+Alt+Num 7
Center Vertical (מרכוז אנכי)	Ctrl+Alt+Num 9
Bottom (למטה)	Ctrl+Shift+Right, Ctrl+Alt+Num 5
Left (שמאל)	Ctrl+Left, Ctrl+Alt+Num 4

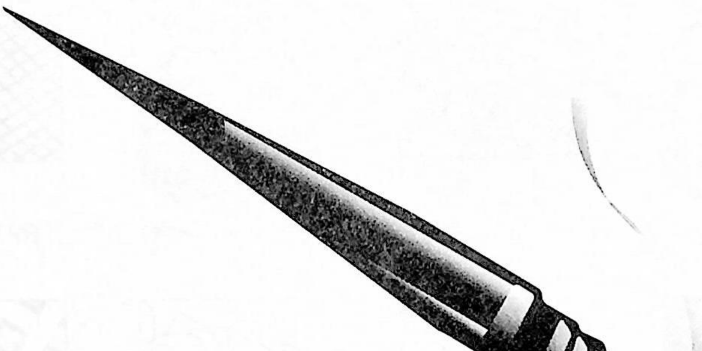
פקודות הקו (חלונות)

Thinner (דק יותר)	Ctrl+Shift+1
Thicker (עבה יותר)	Ctrl+Shift+2

פקודות ארגז הכלים (חלונות)

Select (בחירה)	Shift+F9,V
Text (טקסט)	A, T
Rectangle (מלבן)	1, R
Polygon (מצולע)	2, G
Ellipse (אליפסה)	3, E
Line (קו)	4, N
Freehand (יד חופשית)	5,Y
Pen (ציפורן)	6, P
Knife (סכין)	7, K
Bezigon (בזיגון)	8, B
Rotate (סיבוב)	F2
Reflect (השלכה)	F9
Scale (קנה מידה)	F10
Skew (הטיה)	F11
Magnify (הגדלה)	Z

נספח ג
מילויים וקווים



כפי שהסברנו בפרקים 9 ו-10, פריהנד משתמשת בכמה סוגים שונים של מילויים וקווים. כמה מהם, כדוגמת מילויים מותאמים (Custom fills), מילויי מרקם (Textured fills) וקווים מותאמים (Custom Strokes) אינם מוצגים על המסך. אחרים, כדוגמת מילויי מדגם, מוצגים על המסך בצורה זהה לזו שתופיע בהדפסה.

כדאי שתסמן לך דפים אלה בספר כדי שתוכל להתבונן בהם בעת שתעבוד עם מילויים מותאמים, מילויי מרקם וקווים מותאמים.

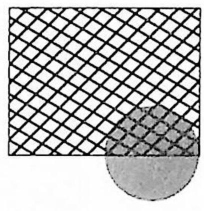
בנספח זה נציג לפניך:

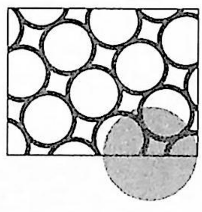
דוגמאות מודפסות של המילויים המותאמים, בהתאם לברירות המחדל שלהם.
שטחים שקופים ואטומים עבור כל אחד מהמילויים המותאמים.
דוגמאות מודפסות של מילויי מרקם בהתאם, לברירות המחדל שלהם.
התוצאות המתקבלות מיישום צבעים או צבעים מדוללים על מילוי מרקם.
דוגמאות מודפסות של מילויי מדגם בהתאם לברירות המחדל שלהם.
דוגמאות מודפסות של קווים מותאמים.
כיצד מתייחסים קווים מותאמים לרקע שלהם.

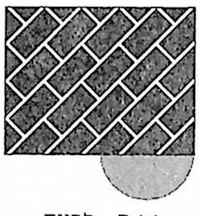
Custom fills - מילויים מותאמים

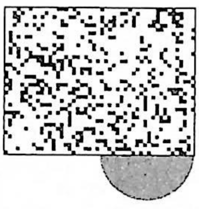
עשרה המילויים המותאמים מופיעים על המסך בצורת סדרה של הסימנים C על גבי העבודה. הדוגמאות באיור מציגות את המילויים המותאמים כפי שהם מתקבלים בהדפסה בהתאם לברירות המחדל שלהם. העיגולים האפורים מראים איזה מהמילויים המותאמים מאפשרים להשתמש ברקע צבעוני שייראה דרכם.

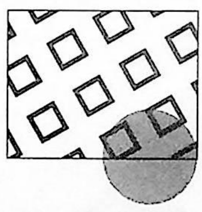
איור 1
עשרת המילויים המותאמים בהתאם להגדרות שבברירת המחדל.

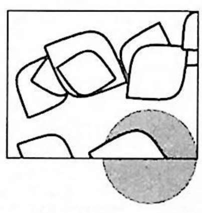

Hatch - קווי רשת

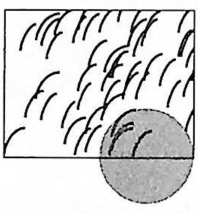

Circles - עיגולים

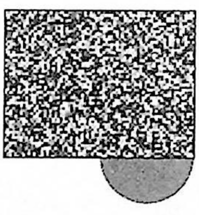

Bricks - לבנים

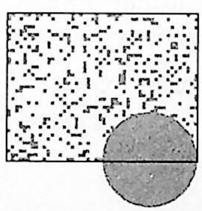

Black & White noise -
"רעש" שחור לבן

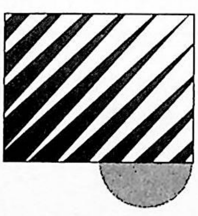

Squares - ריבועים


Random leavels- עלים אקראיים


Random Grass - עשב אקראי


Noise - "רעש"


Top Noise - "רעש" שקוף

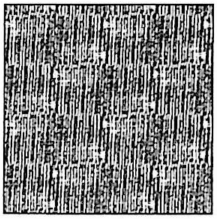

Tiger Teeth - שיני נמר

Textured Fills - מילויי מרקם

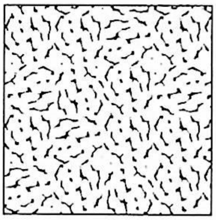
איור 2

תשעת מילויי המרקם בהתאם להגדרות בברירת המחדל שלהם, וגודמת שינוי צבע.

תשעה מילויי המרקם מופיעים על המסך בצורת סדרה של הסימנים C על גבי העבודה. הדוגמאות באיור מציגות את מילויי המרקם כפי שהם מתקבלים בהדפסה בהתאם לברירות המחדל שלהם. הדוגמא התחתונה מראה כיצד שינוי הצבע משפיע רק המילוי.



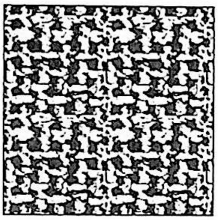
Denim - בד גס



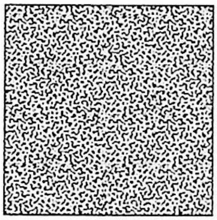
Coquille - קונכיות



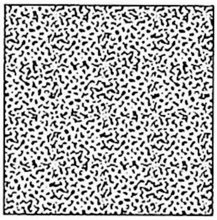
Coarse gravel - חצץ גס



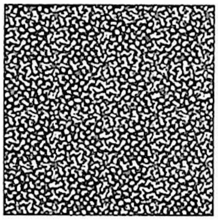
Burlap - אריג גס



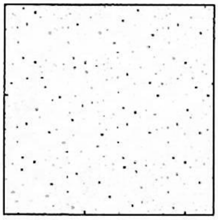
Medium mezzo - מדגם בינוני



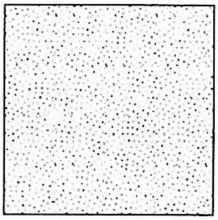
Light mezzo - מדגם עדין



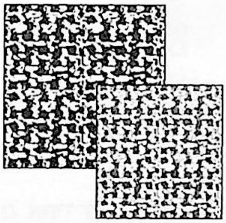
Heavy mezzo - מדגם צפוף



Fine Gravel - חצץ עדין



Sand - חול



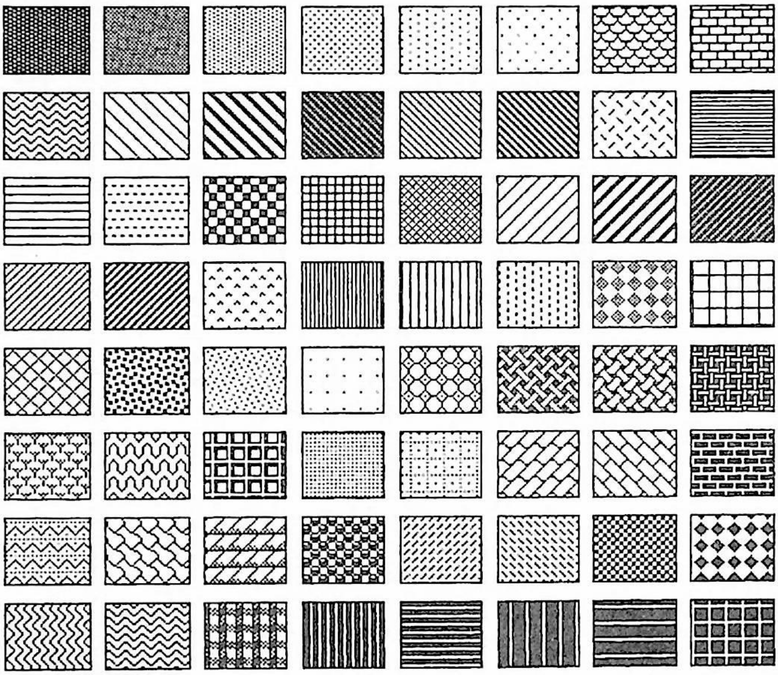
שינוי צבע

Pattern Fills and Strokes - מילויי מדגם וקווים

מילויי המדגם והקווים הינם דוגמאות ביט-מפ שמופיעים על המסך כפי שהם מתקבלים בהדפסה. בנוסף לאלה שבברירת המחדל, ניתן ליצור מכל מילוי תמונת נגטיב ולערוך כל אחד מהפיקסלים שמהם הוא בנוי.

איור 3

64 מילויי המרקם והקווים בהתאם להגדרות בברירת המחדל שלהם.

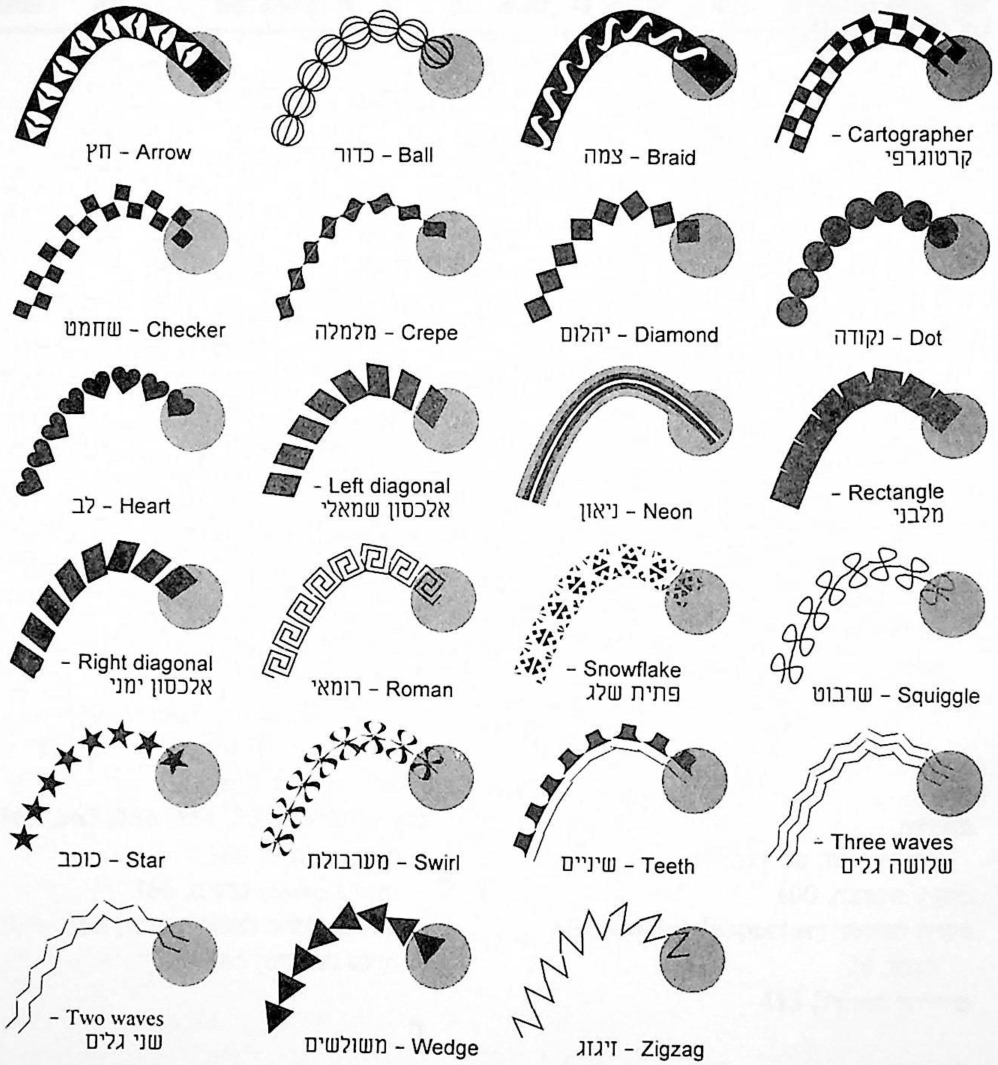


Custom strokes - קווים מותאמים

עשרים ושלושה הקווים המותאמים מופיעים על המסך כקווים אחידים. הדוגמאות שבאיור מראות כיצד כל אחד מהקווים יתקבל בהדפסה, בהתאם להגדרות שבברירת המחדל שלו. העיגולים האפורים מראים כיצד הקו משתלב עם הרקע שמתחתיו, כשקוף או כאטום.

איור 4

עשרים ושלושה הקווים המותאמים בהתאם להגדרות בברירות המחדל שלהם.



מפתח העניינים

ספרים טובים על אינטרנט



מדריך ויזואלי ל-HTML
59 ש"ח



מדריך שלם
ל-HTML 4
159 ש"ח



מדריך הזהב לאינטרנט
69 ש"ח



מנועי חיפוש מידע
באינטרנט
69 ש"ח



JavaScript
מדריך ויזואלי מהיר
79 ש"ח



מדריך לאקטיב ויז'ואל
בייסיק 5
159 ש"ח



מדריך לאאוטלוק אקספרס
49 ש"ח



אינטרנט - המדריך השלם
129 ש"ח



היכרות עם
אקספלורר 4
ואאוטלוק אקספרס
30 ש"ח

היכרות עם
אקספלורר 3
20 ש"ח

היכרות עם
נטסקייפ 4
25 ש"ח

עיצוב: מיכל כנרי

עד גמר המלאי:

- מדריך לתקשורת נתונים - 99 ש"ח
- מדריך ISDN בישראל - 59 ש"ח
- AltaVista – מנוע חיפוש מהפכני – ~~59~~ – 25 ש"ח
- Net.search - חיפוש מידע באינטרנט - ~~59~~ - 30 ש"ח
- מדריך שלם לקומפיוסרב - ~~79~~ - 10 ש"ח
- מדריך 10 דקות ל-Winfax Pro 4 - ~~49~~ - 10 ש"ח
- מדריך קל לשימוש במודם - ~~59~~ - 20 ש"ח

הוצאת פוקוס מחשבים
ספרי המחשב הנקראים ביותר

מוקד טלפוני להזמנות
03-6773898
פקס: 03-5746513;
ת"ד 863, ר"ג 52108



אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

המדריכים השלמים של Microsoft Press



אופיס 97
159 ש"ח



וורד 97
159 ש"ח

חדש



חלונות 98
129 ש"ח



אקסס 97
(כולל דיסקט מסדי דוגמה)
159 ש"ח



אקסל 97
159 ש"ח

המדריכים השלמים של מיקרוסופט-פרס הם ספרי לימוד ועיון מקיפים, ולכן גם המתחיל וגם המתקדם ימצאו בהם את סיפוקם. הם ערוכים במתכונת של צעד אחר צעד, אולם אינם מבוססים על תרגול מונחה, ולכן ניתן ללמוד מהם בלי לשבת מול המחשב, מה שעשוי לחסוך זמן לאנשים עסוקים או לאלה שקליטת החומר אצלם מהירה. בהיותם עבי כרס, הם מהווים מקור מידע מצוין לעיון בכל בעיה שתתעורר במהלך העבודה.



חלונות 95 — 105 ש"ח
אופיס 95 — 149 ש"ח
אקסל 7 — 149 ש"ח
וורד 7 — 129 ש"ח

בקשו לקבל קטלוג חינם!

עיצוב: מיכל כדרי

הוצאת פוקוס מחשבים
ספרי המחשב הנקראים ביותר

מרכז שירות לקוחות
03-6773898
פקס: 03-5746513;
ת"ד 863, ר"ג 52108



אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

ערכות לימוד של
Microsoft Press

ספר + דיסקט
רק 99 ש"ח

חדש
כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Access 97
אקסס 97

חדש
כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Windows 98
Microsoft Press

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Word 97
וורד 97

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Project 98
פרוג'קט 98

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Excel 97
אקסל 97

ערכות הלימוד ערוכות במתכונת של מערכי שיעור שיטתיים המובילים את הקורא, צעד אחר צעד, דרך כל נושא. ההדרכה נעשית בעזרת תרגול מונחה של משימות מעשיות המסופקות לתלמיד בדיסקט התרגול המצורף לכל ערכה. לימוד יעיל של החומר יבוא לידי ביטוי בישיבה מול המחשב ובביצוע מעשי של המשימות.

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft PowerPoint 97
פאואר-פוינט 97

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Visual Basic 5
ויז'ואל בייסיק 5

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Excel 97/ Visual Basic
אקסל 97
ויז'ואל בייסיק

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Access 97 / Visual Basic
אקסס 97
ויז'ואל בייסיק

כולל דיסקט
ערכת לימוד Microsoft Outlook 97
אאוט-לוק 97

ערכות לימוד נוספות
- וורד 7
- וורד 6
- אקסל 5
- אקסל 7
- DOS 6.2
- שילוב תוכנות אופיס 97
- אקסס 2
- פרוג'קט 4
- אופיס לחלונות 95
- חלונות 95
- חלונות 3.11

גשו לקבל קטלוג חינם!

עיצוב: מיכל כזרי

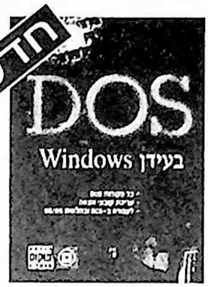
הוצאת פוקוס מחשבים
ספרי המחשב הנקראים ביותר

מרכז שירות לקוחות
03-6773898
פקס: 03-5746513;
ת"ד 863, ר"ג 52108

אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

ספרים טובים למקצוענים

חדש



DOS בעידן Windows
59 ש"ח



מדריך שלם לחומרה
של המחשב האישי
249 ש"ח



מדריך UNIX
99 ש"ח

כולל CD



מדריך לאקטיב ויז'ואל
בייסיק 5
159 ש"ח



מדריך נורטון
למחשב האישי
89 ש"ח



מדריך
לשפת אסמבלי
99 ש"ח



מדריך
לתקשורת נתונים
99 ש"ח



יסודות רשת התקשורת
להסמכת MCSE
159 ש"ח



מדריך שלם
ל-HTML 4
159 ש"ח

צלצלו וקבלו קטלוג חינם!

עיצוב: מיכל כזרי

הוצאת פוקוס מחשבים

ספרי המחשב הנקראים ביותר



מוקד טלפוני להזמנות
03-6773898

פקס: 03-5746513;
ת"ד 863, ר"ג 52108

אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

ספרים טובים על
גרפיקה



פריהנד 8 - מדריך ויזואלי מהיר
99 ש"ח



פוטושופ 5 לחלונות ולמקינטוש
159 ש"ח



קורל-דרו 8
129 ש"ח



ערכת לימוד
לפאואר-פוינט 97
99 ש"ח



ערכת לימוד
לפוטושופ 4
159 ש"ח



הקורס המהיר
לפאואר-פוינט 97
69 ש"ח



יסודות
אוטוקאד 14
159 ש"ח



ערכת לימוד
לפאואר-פוינט 7
~~99~~ 45 ש"ח



מדריך קל
לסריקה ממוחשבת
69 ש"ח



צילום דיגיטלי
למד בעצמך ב-14 יום
129 ש"ח

עד גמר המלאי:

- ערכת לימוד לפוטושופ 3 למקינטוש - ~~159~~ 25 ש"ח
- מדריך שדה לפאואר-פוינט 4 - ~~45~~ 15 ש"ח
- גרפיקה - סודות ופתרונות - ~~99~~ 49 ש"ח
- המדריך הקל למקינטוש – ~~89~~ 25 ש"ח

בקש לקבלת קטלוג חינם!



מוקד טלפוני להזמנות
03-6773898
פקס: 03-5746513;
ת"ד 863, ר"ג 52108

הוצאת פוקוס מחשבים
ספרי המחשב הנקראים ביותר

אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il

הוצאת פוקוס מחשבים

מחירון ספרי מחשב בהוצאת פוקוס-מחשבים (11/98)

המחיר כולל מע"מ ומשלוח בדואר רשום - החל מ-98 ש"ח

ספרי המחשב הנקראים ביותר

שם הספר	מס' עמ'	מקרא		ש"ח
חלונות 98				
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לחלונות 98	800		חדש	129
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לחלונות 98	272		חדש	99
חלונות 98 - הקורס המהיר של מיקרוסופט-פרס	217		חדש	69
היכרות עם חלונות 98	71		חדש	30
חלונות 95				
חלונות 95 בקלי קלות	231			79
חלונות 95 למקצוענים (3 חלקים בכרך יחיד)	1208			159
חלונות 95 למקצוענים - חלק רביעי	157			59
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לחלונות 95	682			105
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לחלונות 95	320			99
היכרות עם חלונות 95	65			15
נורטון קומנדר לחלונות 95	165		מוזל	25 59
חלונות 95 לילדים (לגילאי 8 ומעלה) – בצבע מלא	120		מוזל	39 79
חלונות 3.1/3.11				
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לחלונות 3.11	305		מוזל	25 69
מדריך שלם לפקודות חלונות 3.1	320		מוזל	25 59
סדרה ויזואלית - חלונות 3.1	200		מוזל	25 49
חלונות 3.11 לקבוצות עבודה	145		מוזל	15 45
חלונות 3.1 - שיפור ביצועים	160		מוזל	25 69
חלונות 3.1 - טיפים וטריקים	224		מוזל	25 79
מדריך לתחזוקת חלונות 3.11	245		מוזל	25 59
הכרת המחשב ו-DOS				
DOS בעידן Windows	256		חדש	59
מדריך שלם לחומרה של המחשב האישי	1048			249
תחזוקה, השבחה ופתרון בעיות במחשב האישי	535			129
מדריך שלם למתחיל במחשב האישי	258			79
מדריך נורטון למחשב האישי לניהול הדיסק הקשיח	455			89
המחשב - כיצד הוא פועל - בצבע מלא	232			99
שיהיה לך לבריאות - על עבודה בריאה מול המחשב	160			59
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס ל-DOS 6.2	332		מוזל	25 69
אופס! הכל על תקלות מחשב ופתרון	368		מוזל	25 69
לקסיקון חדש למחשב האישי	326		מוזל	25 59
מדריך 10 דקות למחשב האישי	203		מוזל	25 49
מדריך קל לנורטון קומנדר 5	232		מוזל	25 59
סדרה ויזואלית - PC/DOS	224		מוזל	25 49
מדריך שלם למפרטי ה-PC	475		מוזל	25 69
מדריך לנורטון יוטיליטיס 8 (לחלונות 3.1 ול-DOS)	270		מוזל	20 69
תכנות				
ג'אווה סקריפט - מדריך ויזואלי מהיר	278		חדש	79
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לוויז'ואל בייסיק 5	473			99
מדריך של מיקרוסופט-פרס לאקטיב ויז'ואל בייסיק 5	421			159
מדריך שלם ל-HTML 4	601			159
למד Microsoft Visual c++ עכשיו	436			149
מדריך לשפת C++	741			129
מדריך לשפת C	492			99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לוויז'ואל בייסיק 4	397			99
מדריך לשפת אסמבלי	563			99
מדריך שלם לפקודות QBASIC	172		מוזל	20 59
מחוללי יישומים				
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לאקסס 97	843			159
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לפרוג'קט 98	325			99
אקסס 97 - הקורס המהיר של מיקרוסופט-פרס	179			69
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסס 97	326			99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסס 97 וויז'ואל בייסיק	415			99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסס 7	408		מוזל	45 99
מדריך שלם להקמת יישומים באקסס 2	504		מוזל	65 129
אקסס 7 לייט	162		מוזל	25 57
מיכה 8+ צעדים ראשונים	254		מוזל	25 59
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסס 2	384		מוזל	25 99
מדריך שלם לפקודות אקסס 2	204		מוזל	25 69
מחשבים לילדים				
חלונות 95 לילדים (לגילאי 8 ומעלה) – בצבע מלא	120		מוזל	39 79
חלונות 3.1 לילדים (לגילאי 8 ומעלה) – בצבע מלא	120		מוזל	25 69
גולי מלמד לכתוב במחשב בתמליכן של חלונות 3.1	120		מוזל	20 59
ערכת כיף למחשב האישי (לגילאי 4-6)	107		מוזל	25 49
הקסם התלת-מימדי במחשב שלך – בצבע מלא	40		מוזל	25 59

להזמנות בדיוור ישיר: טל': 03-6773898, פקס: 03-5746513

שם הספר	מס' עמ'		מקרא	ש"ח
אופיס / אאוטלוק				
המדריך לאאוטלוק אקספרס	101		חדש	49
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לאופיס 97	974			159
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לשילוב תוכנות אופיס 97	378	דיסקט		99
אופיס 97 - הקורס המהיר של מיקרוסופט-פרס	347			89
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאאוטלוק 97	393	דיסקט		99
היכרות עם אופיס 97	60			25
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לאופיס לחלונות 95	1004		מוזל	75-149
היכרות עם אופיס 95	59		מוזל	10-20
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לשילוב תוכנות אופיס לחלונות 95	381	דיסקט	מוזל	10 99
סדרה ויזואלית - אופיס 4.2/4.3	334		מוזל	25 89
מדריך שלם לפקודות אופיס 4.2/4.3	408		מוזל	25 89
גליונות אלקטרוניים				
אקסל 97 - הקורס המהיר של מיקרוסופט פרס	184			69
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לאקסל 97	943			159
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסל 97	339	דיסקט		99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסל 97 ויזיואל בייסיק	391	דיסקט		99
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לאקסל 7	1030		מוזל	75-149
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסל 7	436	דיסקט	מוזל	45-99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לאקסל 7 ויזיואל בייסיק	344	דיסקט	מוזל	45-99
מדריך שלם לפקודות אקסל 5	248		מוזל	25 59
מעבדי תמלילים				
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לוורד 97	949			159
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לוורד 97	333	דיסקט		99
וורד 97 - הקורס המהיר של מיקרוסופט-פרס	177			69
מדריך שלם של מיקרוסופט-פרס לוורד 7	867		מוזל	65 129
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לוורד 7	402	דיסקט	מוזל	45 99
מדריך למעבד התמלילים קיוטקסט 7 לחלונות, כולל תוכנה	448	תקליטור	מוזל	25 99
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לוורד 6	363	דיסקט	מוזל	25 99
מדריך לקיוטקסט 5.5 ל-DOS	266		מוזל	10 49
סדרה ויזואלית - וורד 6	353		מוזל	25 89
מדריך שלם לפקודות וורד 6	216		מוזל	25 59
מדריך למעבד התמלילים דגש 2	204		מוזל	15 59
גרפיקה ומקינטוש				
פריהנד 8 - מדריך ויזואלי מהיר	455		חדש	99
ערכת לימוד לפוטושופ 5 לחלונות ולמקינטוש	407	תקליטור	חדש	159
קורל-דרו 8 - למד ב-24 שעות	403		חדש	129
יסודות אוטוקאד 14	474	דיסקט		159
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לפאואר-פוינט 97	362	דיסקט		99
פאואר-פוינט 97 – הקורס המהיר של מיקרוסופט-פרס	168			69
ערכת לימוד לפוטושופ 4 לחלונות ולמקינטוש	305			159
צילום דיגיטלי - למד בעצמך ב-14 יום	380			129
מדריך קל לסריקה ממוחשבת	175			69
ערכת לימוד של מיקרוסופט-פרס לפאואר-פוינט 7	392	דיסקט	מוזל	45 99
מדריך קל למקינטוש	418		מוזל	25 89
פוטושופ 3 למקינטוש או לחלונות	263	תקליטור	מוזל	25 159
גרפיקה במחשב האישי - סודות ופתרונות	340	דיסקט	מוזל	49 99
תקשורת ואינטרנט				
ג'אווה סקריפט - מדריך ויזואלי מהיר	278	דיסקט	חדש	79
מנועי חיפוש מידע באינטרנט	292		חדש	69
יסודות רשת התקשורת להסמכת MCSE	485		חדש	159
מדריך הזהב לאינטרנט / מהדורה חדשה	254		חדש	69
מדריך ISDN בישראל	107			59
היכרות עם אינטרנט אקספלורר 4.01	74			30
היכרות עם נטסקייפ 4	56			25
מדריך של מיקרוסופט-פרס לאקטיב ויזיואל בייסיק 5	421	תקליטור		159
אינטרנט - מדריך שלם - מהדורה שלישית	770	תקליטור		129
מדריך לתקשורת נתונים	607			99
מדריך שלם ל-HTML 4	601			159
מדריך ויזואלי ל-HTML	220			59
היכרות עם נטסקייפ 3	58		מוזל	10 20
היכרות עם אינטרנט אקספלורר 3.01	58		מוזל	10-20
חיפוש מידע באינטרנט - NET.SEARCH	356		מוזל	30 59
אינטרנט בקלי קלות (למשתמשי חלונות 3.1/3.11)	225	דיסקט	מוזל	25 69
AltaVista - מנוע חיפוש מהפכני באינטרנט	205		מוזל	25 59
מדריך קל לשימוש במודם	164	דיסקט	מוזל	20 59
מדריך 10 דקות ל-Winfax Pro 4	140		מוזל	10 49
מדריך שלם לקומפיוסרב	267	דיסקט	מוזל	10 89

מקרא: (סמל דיסקט) כולל דיסקט · (סמל תקליטור) כולל תקליטור · חדש ספר חדש · מוזל מבצע עד גמר המלאי

להזמנות בדיוור ישיר: טל': 03-6773898, פקס: 03-5746513



הועבר מספריית



macromedia®
FREEHAND™8

macromedia®

FreeHand 8 של חברת Macromedia היא תוכנה גרפית מבוססת וקטורים המיועדת לעיצוב פרסומות, פלקטים, אריזות וסוגי גרפיקה אחרים. התוכנה, רבת עוצמה, תומכת בריבוי עמודים ומתאימה במיוחד לעיצוב עיתונים, חוברות ועלונים. תמיכתה בטכנולוגיית Flash 2 החדשה, מאפשרת להמיר עבודות גרפיות לאנימציה. עיצובים שמבוצעים בה ניתנים לשמירה כדפי Web באינטרנט.

FreeHand 8 היא תוכנה עתירת אפשרויות, והמשתמש המתחיל עלול להיות נבוך תחילה משפע האופציות שהיא מציגה. ספר זה נועד להכיר למשתמשים חדשים ומנוסים כאחד, את 236 הפקודות השונות של התוכנה, את 7 התפריטים המגוונים ואת 18 הכלים רבי העוצמה שלה.

ספר זה מציג גישה ויזואלית ללימוד FreeHand 8 בדרך יעילה, המוליכה את הקורא דרך מסכי התוכנה השונים ומורה לו מה עליו לבצע בכל שלב של הלימוד. הלימוד הוויזואלי אינו רק מהנה, אלא גם חוסך זמן קריאה של טקסטים ארוכים ומקצר את זמן הלימוד למינימום ההכרחי.

קוראי הספר ימצאו שבתוך זמן קצר להפליא יוכלו להתחיל וליצור עיצובים מקוריים משלהם.

Macintosh
Microsoft Windows95 WindowsNT

הספר מתאים למשתמשי PC ומקינטוש

macromedia®
FREEHAND®8

באמצעות ספר זה:

- תכיר את שולחן העבודה של פריהנד
- תלמד להשתמש בכלי העבודה
- תשרטט נתיבים וצורות פשוטות ומורכבות
- תשתמש בציפורן ובכלי העקומות
- תעבוד עם צבעים וספריות צבעים
- תעבוד עם קווים ומילויים
- תשתמש בטכניקות של עבודה בשכבות
- תיצור מיזוגים ומעברים מדורגים
- תלמד לעבוד עם טקסטים ולהפעיל עליהם אפקטים מיוחדים
- תתאמן בביצוע פעולות מורכבות על נתיבים
- תיצור תרשימים וגרפי
- תלמד להכין גרפיקה ל W מיוחדת
- תלמד להדפיס בפריה
- תלמד כיצד להתאים א

ספריית אוניברסיטת חיפה
1 00013 74856 9

239-234 דאנאקוד

המחיר לצרכן: 99 ש"ח

הוצאת פוקוס מחשבים
קטלוג חינם
טלפוני להזמנות
טל': 03-6773898; פקס: 03-5746513
ת"ד 863 ר"ג 52108
אינטרנט: http://www.focus.co.il • דואר אלקטרוני: focus@focus.co.il